BATMAN ARKHAM CITY VE ASSASSIN'S CREED REVELATIONS POSTERLERİ HEDİYE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2011/07 | 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 45 I ISSN: 1307-8933



NEREDE KALDIN EY BARBAR?

DIABLO®

DUKE NUKEM FOREVER

15 yıl bekledikten sonra infaz edilen oyuna hakkını iade ediyoruz.

E3 2011 MEGA DOSYASI!

Assassin's Creed Revelations | Batman Arkham City | FarCry 3 | Aliens Colonial Marines | DmC | Silent Hill Downpour | NFS The Run | Bioshock Infinite | Call of Duty Modern Warfare 3 | Battlefield 3 | Hitman Absolution | XCOM ve onlarca oyunu ilk kez biz oynadık! İşte izlenimlerimiz!



Editörün Günlüğü

SEVGİLİ DOSTUM YAZ

100 kiloluk bir adam olarak yazı ne kadar sevdiğimi size anlatamam. Veya durun ya, anlatırım: İstisnasız her yerde terlersin. Bir gölgeye sığınılıyorsa, sen hep dışarıda kalırsın. Mangal falan yapılacağı, ağır bir şeyler taşınacağı zaman hep sen çağırılırsın, cüsselisindir çünkü. Ve eğer şanslıysan, gittiğin tatil yöresinde havuza atladığın zaman oluşan dalgalar kenarda güneşlenenlerin son dualarını etmelerine neden olur.

Bunun tek çaresi, tabii ki tatile gitmektir. Öyle de yapacağız bu ay ama 3-5 günden fazla gidemiyoruz bir yere. Yaz olmasına rağmen çok yoğun bir gündemimiz var.

Her şeyden önce, Diablo 3'le ilgili güzel haberlerimiz var. Oyunla ilgili yeni haber çıkmamasının etkisiyle oyuncular tarafından Duke Nukem kategorisine sokulmaya başlandı. Ama Los Angeles'tayken konuştuğumuz "pek minik olmayan bir kuş" beklediğimizden çok yakın zamanda oyunun piyasada olacağını fısıldadı bize. Hatta belki de, bu sene. Bunun haricinde, Ağustos'ta da beta başlıyor ve biz de yerimizi almışken, Diablo 3 neler olduğunu sizlere bir dosyayla haber verelim dedik.

***

Fakat imdat! Siz de farkında mısınız bilmiyorum, birkaç aydır Blizzard'ın çekim alanından kurtulamıyoruz. İki ay önce Blizz'in 20 yılını anlattığımız dosya konusunu yaparken firmanın doğum gününü kutlayıp hayatımıza devam etmeyi düşünüyorduk ama arkasından Heart of the Swarm tanıtımı için Blizzard Kampüsü'ne giden Sinan eli kolu dolu dönünce haziranı da onlarsız geçirmemiş olduk. Bu arada neredeyse bir yıldır elimizdeki Diablo III materyalleri biriktikçe birikiyordu. Oyunun betası başlamadan önce bu bilgileri bir süpürmek şart olmuştu. Ve sonuç; üç aydır yakamızı Blizzard'a kaptırmış durumdayız. Gelecek ay da Warcraft 4 sürprizi gelirmiş mesela...

Tabii Temmuz Oyungezer'i için asıl olay, gelenekselleştiği üzere E3 dosyası. Tuğbek ve Sinan'ın gümüş bir Mustang'le turladığı Los Angeles sokaklarının hikâyesini ve tabii ki oyun dünyasının kayda değer gelişmelerini tekmili birden birazdan okumaya başlayacak ve muhtemelen kolay kolay bitiremeyeceksiniz. Şimdiden kolay gelsin.

Yeni sayıya hoş geldiniz. Sen de Duke, sen de hoş geldin.

Sinan & *Serpil*

NOT: Bu arada, yaz aylarında oturduğunuz yerden acayip ödüller kazanmak istiyorsanız, ESL Türkiye'de Playstore sponsorluğunda düzenlediğimiz canavar gibi bir Crysis 2 ligimiz var. Bileğine güvenen FPS'ciyi www.esl.eu/tr/playstorecrysis2 adresine bekliyoruz.

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc



22
Diablo III
Elinde baltasıyla kapakta bekleyen barbarın uyguladığı psikolojik baskı altında yazdık bu ön incelemeyi.

12 LEVEL UP DOWN
Kaynayan ve donan haberler, birer cümleyle dile geliyor.

16 DOSYA: DEĞİŞİM İÇİN OYUNLAR
Sadece eğlenmek için değil, öğrenmek için de oyun oynuyoruz, fakat anlatamıyoruz!

22 RÖPORTAJ
Mass Effect 3 ile ilgili sorularımız birikmişti, Casey Hudson'ı bulduğumuz iyi oldu.

24 KISIR ÇEKİŞME
Yüksek çözünürlükte nostalji denemelerimiz bizi Malkoçoğlu yapar mı?

PC İNCELEME



52
Duke Nukem Forever
Duke, nerelerdeydin?
Az önce Superman buradaydı.

56 RED FACTION: ARMAGEDDON
Mars'ın dibine girmek budur.

58 DUNGEON SIEGE 3
Amaç?

60 FEAR 3
Muhteviyat: Korku altı suyu tozu

62 FABLE 3
Tavuk tekmelemek klavye-fareyle daha zevkli olabilir.

62 ALICE: MADNESS RETURNS
Adım adım Wonderland.

KONSOL İNCELEME



Infamous 2
Bu oyundan elektrik alıyorum.
70

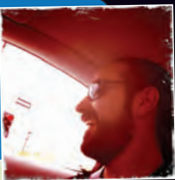
68 DIRT 3
Dört üçü iki sayfa birden yazdık.

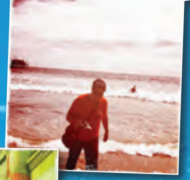
74 NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE
Sevgili No More Heroes, suikast işlerini Altair'e bıraksak daha iyi olurdu.

76 LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
Nintendo 3DS nihayet ilk bombasını patlattı.

DOSYA

26
E32011
E3'ün vazgeçilmez ikilisi Sinan ve Tuğbek yine oradaydı. Fakat öyle bir dolu döndüler ki neredeyse derginin yarısını bu dosyaya kaptırıyorduk... Ya da kaptırdık mı yoksa?





ORGANİZE SANAYİ



97 ASUS G74S
Asus'takiler ofise gelip ellerimize vura vura götürdüler bunu, bırakamadık.

103 ACER H5360 3B PROJEKTÖR
3B projektörler icad olunduğundan beri bunlardan 3 tane istiyoruz.

104 PAZAR YERİ
Ütopik sistemimizin fiyatında epik bir düşüş yaşandı bu ay.

120 TAMİR ATÖLYESİ
Yaşasın! Ağır sorular altında ezilmeyi özlemişiz yav. Cevaplamayan namerttir.

EKRAN DIŞI

123 ROCK'N COKE 2011
Kızgın kumları, serin suları boş verin. Çimlere yayılma vaktidir.

123 İÇİMİZDEKİLER DIŞIMIZDAKİLER
Umut hâlâ Sonisphere etkisini üzerinden atamamışken Bruce Dickinson'ın hiç bilmediğimiz yönlerini ortaya çıkardı.

126 SÖYLEŞİ : MEMO TEMBELÇİZER
Makul Koca Memo, evliliğinde kaybeden taraf olabilir ama sansüre karşı kazanan tarafta.

128 SHIRUKUROODO
Siz de mavi tayt üzerine kırmızı don giyen süper kahramanlardan sıkıldıysanız Tiger & Bunny'e bir göz atın.



bakmadan geçmeyin



42 WII U
Nintendo yine devrim peşinde. Hem de bu defa sadece bir kontrol cihazıyla.



104 USTANIN TAVSİYESİ : SESSİZ PC
Sizce de bilgisayarınızın çenesini kapatma vakti gelmedi mi?



123 SONISPHERE 2011
Aylardır o günü bekliyorduk, beklediğimize de değdi.

DOSYA



116
PSN'İN SIRLARI
PlayStation Network'ü verimli kullanmanın 23 yolu.

OYUN CANAVARI



88 THE WITCHER 2
Bu sefer karışıklık yok. Eser Witcher 2 kampını tüm yan görevleriyle tamamladı.

alizine wonderland **78**
İçindekiler sayfalarını OGZ'ye verecek kadar cömert tek oyun derg...

PIXEL



147 POKEMON
15 yıldır topluyoruz, hâlâ bitmediler.

150 SON JETON: DIABLO
Bu "Town Portal" nereye çıktı tahmin edin.

152 PIXEL YAZITLARI
Uyarı: Bu yazıda anlatılanlar tamamen gerçektir. Okurken anılarınız canlabilir, elinizi saçınızdan uzak tutun.

oyun indeksi

Alice : Madness Returns 66
Assassins Creed : Revelations 29
Batman : Arkham City 30
Battlefield 3 48
Bioshock: Infinite 46
Darkspore 64
Diablo 3 22
Dirt 3 68
Duke Nukem Forever 52
Dungeon Siege 3 58
Fable 3 60
Farcry 3 36
Fear 3 62
Infamous 2 70
LoZ: Ocarina of Time 76
NMH: Heroes' Paradise 74
Mass Effect 3 40
Metro : Last Light 39
Terraria 78

OGZ_DVD LOS ANGELES SEMALARINDA GÖRÜLEN DVD

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Angry Birds
2- Alpha Polaris
3- Questling
4- Beneath the Ground
5- Stellarium

GEÇEN DVD'NİN AYIPLARI

1. DVD arayüzüne gizlediğimiz sürprizi bulamamışsınız, bulduysanız da bize söylememişsiniz. Her halükarda, çok ayıp. Fark etmeyenler için yine açık etmeyelim ki spoiler olmasın. İpucu için bir önceki sayımıza ait DVD sayfasının ana başlığına bir bakın bakalım, size bir şey ifade ediyor mu.
2. Yok öyle bişi.



OYUNGEZER – E3 2011 – DVD'DEKİ OYUN VİDEOLARI:



Ace Combat: Assault Horizon, Alice: Madness Returns, Aliens: Colonial Marines, Assassin's Creed: Revelations, Batman: Arkham City, BioShock Infinite, Brothers in Arms: Furious 4, Dark Souls, Deus Ex: Human Revolution, DmC Devil May Cry, Dragon's Dogma, F.E.A.R. 3, FIFA 12, From Dust, Ghost Recon: Future Soldier, Halo 4, Hitman: Absolution, Insanely Twisted Shadow Planet, Killer Freaks From Outer Space, Kingdom of Amalur: Reckoning, Leedmees, LotR: War in the North, Mass Effect 3, Need for Speed: The Run, Ninja Gaiden 3, Overstrike, Paper Mario, Proun, Resident Evil: Operation Raccoon City, Saints Row: The Third, Serious Sam 3: BFE, Shadows of the Damned, Star Wars: The Old Republic, Tennis, The Darkness II, Tomb Raider, Twisted Metal, Uncharted 3: Drake's Deception, The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D.

THE CAT AND THE COUP

DARBELİ OYUN

O kadar oyun oynayıp inceliyoruz ama bazen bir oyunu sevmemiz için yalnızca farklı olması yetiyor. Hem farklı, hem de anlamlı olduğundaysa değmeyin keyfimize.

Bir kara kediyi sağa sola yönlendirip eşyaları dağıtmaktan başka bir şey yapmadığımız The Cat and the Coup, nereden bakarsanız bakın fazlasıyla basit bir oyun ve bir o kadar da kısa sürüyor. Onu ilginç kılansa şu; İranlı siyasi önder Muhammed Musaddık'ın öyküsünü sembolik bir anlatımla bir oyuna, daha doğrusu etkileşimli bir belgesele çeviriyor. 2011 Bağımsız Oyunlar Festivali finalistlerinden olan oyun, minyatür sanatını andıran grafikleriyle görsel açıdan da son derece etkileyici. Belki hatırlarsınız, daha önce yine DVD'mizde paylaştığımız bir diğer bağımsız yapım oyun olan *Spice Trade* de benzer grafikler içeriyordu.

Ey Türk gençliği! Kaçıncı vazifen olacağını sen bilirsin, ama bu oyunu denemeden bir sonraki sayfaya geçmeyesin.





Yeni Z68 anakartlarla her şeyin üstesinden gelin



Serinin tamamında kullanılan LucidLogix Virtu entegrasyonu ve sayısız özel bütünleşik yenilikle bu yeni teknolojiyi sonuna kadar kullanın!

Z68 kapsamlı medya özellikleri ve hızlandırılmış SSD önbellekleme teknolojisi sunar

Intel'in yeni Z68 Express yonga seti, 2. nesil Core i3, i5 ve i7 işlemcileri, güç evriminde bir sonraki noktaya taşıyor. Hem işlemci hem de grafik işlemci için overclocking desteği ile birlikte önceki H67 ve P67 yonga setlerinin faydalarını bir araya getiriyor. Ayrıca, kapasite açısından yüksek performanslı bir SSD'ye benzer bir sistem yanıt süresine ve geleneksel bir sabit diske oranla daha düşük bir maliyete sahip olan Intel® Smart Response Teknolojisi barındırıyor. Bilgisayar meraklılarının beklentilerini karşılamak üzere, Sandy Bridge işlemciler sorunsuz ev eğlencesi ve multimedya deneyimi için mükemmel ve son derece kapasiteli entegre grafiğe sahiptir. Tüm bunları en iyi şekilde sunmak üzere LucidLogix Virtu, kullanıcıların daha hızlı HD video kod çevrimi, kayıttan yürütme ve NVIDIA veya AMD ekran kartlarından oyun performansıyla birlikte Intel Quick Sync Video teknolojisinden faydalanmasını sağlayan otomatik ekran kartı değiştirme teknolojisi sunmaktadır. Bu açıdan düşünüldüğünde, kutudan çıktığı anda tüm bu özellikleri içermeyen yeni bir Z68 anakart almanın hiçbir mantığı yok. Bilgisayar kullanıcılarının ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılamak için ASUS, hem entegre hem de harici olan ekran kartlarından tam potansiyel elde etme olanağını tek bir paket içerisinde sahip olmaya yönelik performans isteğinizi gerçekleştirdi! ASUS, tüm Z68 serilerini LucidLogix Virtu desteğiyle birlikte tasarlamayı amaçlamaktadır. ASUS'u diğer markalardan ayıran en önemli özellik, diğer markalar bu özelliği sonradan eklerken, ASUS bu desteği ilk aşamada sunmaktadır.

Seri genelinde hızlı video kod çevrimi ve ekran kartı değiştirme desteği

ASUS Z68 anakartlarla, hem entegre hem de harici olarak takılan ekran kart performansının en iyisine sahip oluyorsunuz. LucidLogix Virtu sayesinde P8Z68-V PRO gibi modeller, ihtiyaca göre hem entegre hem de harici olarak takılan ekran kart performansının en iyisine sahip oluyorsunuz. HD video izleme, çok daha fazla enerji tüketimine neden olan ayrı ekran kartını çalıştırmaya gerek duymadan entegre ekran kartını kullanmaktadır ve 1080p filmleri veya en yeni bilgisayar oyunlarına adanmış grafik işlemci çıkışı için bu ekran kartlarını kullanmaktadır. Böylece, mümkün olduğu anlarda performans ve enerji tasarrufunun keyfini sürersiniz.

Geniş Depolama Seçenekleri ve SSD Teknolojisi Bir Arada

Z68 mimarisinin bir başka yeni özelliği de işletim sistemi ve diğer işlemlerin sıkça eriştikleri kısımlar için önbellek olarak kurulu bir SSD kullanan Intel Smart Response Teknolojisidir. Bu teknoloji, enerji tasarrufunda bulunmak ve uzun süreli aşınma-yıpranmayı en aza indirmek üzere erişim hızlarını arttırır ve boş sürücü dönüşünü azaltır. Daha az gecikme ve daha kısa yükleme sürelerine sahip sorunsuz bir sisteme sahip olursunuz ve bu kesinlikle sisteminiz için bir artıdır.

En iyi seçimi yaparken doğru kararı vermek

DIGI+ VRM dijital güç tasarımına sahip benzersiz ASUS Çift Mikroişlemci'nin dahil edilmesi, gerçek anlamda zorlayıcı bilgisayar gücü arayanlar için yüksek overclock performansını mümkün kılmaktadır. Sistem Tweak işlemi sırasında daha fazla istikrar ve yüksek performans elde edilmesi için geliştirilmiş güç aktarımı ve daha hassas overclock ayarlarına sahiptir. Dijital voltaj regülatörleri, güç kaybını neredeyse tamamen ortadan kaldırmaktadır ve benzersiz bir verimlilik sağlamaktadır. Ayrıca, eski salt klavye BIOS ayarlarının modasını geçiren özel ASUS UEFI BIOS sayesinde BIOS ayarlarını mouse ve simge tabanlı grafik arabirimi üzerinden yapabilirsiniz. Böylece önyükleme önceliğinin belirlenmesi, aynı Windows'ta olduğu gibi sürükle-bırak kolaylığında olur.

Bir sonraki bilgisayar kurulumunuz için yeni adres

ASUS'un P8Z68-V PRO ve diğer yeni anakartları, 2. nesil Intel Core işlemciler ve Z68 Express yonga setinin gerçek gücünü ortaya çıkartmaktan çok daha fazlasını yapar. Overclocking yetenekleri ve enerji tasarrufu sağlayan özellikleriyle, şu anda mevcut olan Z68 anakartları arasında en iyi olanlardır.

YAKIN PLAN

Tüm ASUS P8Z68 anakartları, ister bütünleşik ister harici VGA çıkışı kullanın, iGPU entegre ekran kartı ve ayrı ekran kartları arasında LucidLogix® Virtu™ değişimini destekler.



AVI dosyalarını MPEG4'e dönüştürün (Ne kadar azsa o kadar iyidir)

Sadece Ayrı Kart — 3.5 dak.

Lucid d-Mode'ye sahip ayrı kart — 1.1 dak.

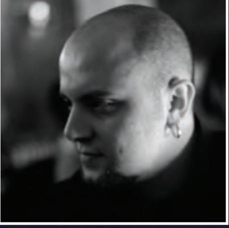
3 kata kadar daha hızlı video dönüştürme

Test Konfigürasyonları: İşlemci: Intel i7-2600K-3ç4G / İşletim Sistemi: Win7-64
Bellek: G.Skill DDR3-1600 / VGA: ASUS
EAH6970 / Yazılım: Media Espresso 6.50

360drc



Değişim için oyunlar
syf 16 >>



HER ŞEYE RAĞMEN

36 derece sıcağın altında, yüzlerce insanın arasında ve yine o yüzlerce, binlerce insanla birlikte iki metrelik bir kapının içinden geçmeye çalışmak. Aç, susuz saatlerce ayakta bekleyip yorulmak. Onca yorgunluğun üzerine yüzünüzde bir gülücükle tekrar binlerce insanla birlikte 10 metrelik yolu bir saatte gitmeyi göze alır mısınız gecenin bir vakti? Bunları bir de üzerine para vererek yapar mısınız? Biz yaptık. 19 Temmuz günü binlerce dostla birlikte bir efsaneyi ağırladık İstanbul'da ve bir kez daha fark ettik müziğin insan hayatına nasıl doğrudan etki ettiğini. Belki de dinleyip geçiyorsun ama o bir yandan senin çocukluğu, gençliğini ve hayallerini kaydetmeye devam ediyor. Maiden o gece sahnedeyken 20 yıl öncesine döndüm ben… Kesinlikle o zaman daha asiymişim…

Biterken çalıyordu: The Evil that Man Do – Iron Maiden

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	The Sims 3: Generations	EA
2	Football Manager 2011	SEGA
3	F.E.A.R. 3	Warner Bros
4	The Sims 3	EA
5	Shogun: Total War 2	SEGA
6	Portal 2	EA
7	The Witcher 2: Assassins of Kings	Namco Bandai
8	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard
9	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard
10	The Sims 3: Medieval	EA

OFİS 2011

İkinci ofis The Game… Ve bizim ekip…

1- Deniz yeni görevin nasıl?
Iııı… I… Iııı… Akşamları biraz daha yoğun oluyorusss.

2- Fatih resepsiyon nasıl gidiyor?
Faruk Bey Micros'u piyanoda solo atar gibi yönetiyorum, bakınız…

3- Onur senin kokteyller de dillere destan oldu.
En son Haiti dışişleri bakanına yapmıştım ondandır Faruk Bey…



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

TF2 çok bozdu

Counter-Strike'ı geride bırakarak Valve'in en çok oynanan oyunu durumuna gelen Team Fortress 2 bundan böyle bedava. Oyunun Free-to-Play olması pek çok kişiyi sevindirse de bazı TF2 oyuncuları kalitenin düşeceği endişesi taşıyor. Valve'in bu kararının doğruluğunu zaman gösterecek...

Efsane yolda

GTA IV'ün suyunu ne kadar çıkarabildiniz bilmiyoruz ama elinizi çabuk tutsanız iyi olur çünkü yeni oyun fazla uzakta değil. Gamespot sitesinin "sağlam kaynaklardan" aldığı bilgiye göre GTA V, 2012'de bizlerle! Kıyamet alameti bunlar hep...

Kirpi kadar adam oldu

Her ne kadar göstermese de rüzgârdan hızlı kirpimiz Sonic tam 20 yaşına girdi. Geride bıraktığı seneler içerisinde pek çok farklı oyun konseptine uyum sağlayarak bizleri yalnız bırakmayan Sonic'e mutlu yıllar diliyoruz.

Sihirli dokunuş

Geçen ay donanların dibine Arkham City'de yer alacak kötü karakterlerden Penguin'i koymuştuk. Bu ay da Rocksteady, oyunda yer alacak Robin karakterinin neye benzediğini açıkladı. Bu haberi kaynayanlara koyduğumuza göre Robin gibi "loser" bir karakterin ne denli başarılı tasarlandığını siz hayal edin...

Biri gider biri gelir

Star Wars hayranları büyük bir heyecanla The Old Republic'in çıkışını bekleyedursun, yaklaşık sekiz senedir bizlerle olan Star Wars Galaxies kapılarını kapatma kararı aldı. 15 Aralık günü hayatına son verileceği açıklanan Star Wars Galaxies'de yaşayacağınız son maceraların tadını çıkarmaya bakın.

Kapattık arkadaşım

Son olarak Homefront'un yapımcı koltuğunda bulunan Kaos Studios ve beraberinde Digital Warrington stüdyoları THQ tarafından kapatıldı. Homefront ile kötü notlar alsa da büyük satış rakamları yakalayan Kaos Studios'un neden kapatıldığı bilinmiyor. Sistemin çarkları mı desek, kader utansın mı desek, ne desek bilemedik...

Kim tutar sizi be!

Bethesda, Bioware, Minecraft, Eve Online ve League of Legends... Bu isimlerin ortak noktası hepsinin bu ay hacker gazabına uğramış olması. Son zamanlarda bu denli artan hacker saldırıları pek hayra alamet görünmüyor. Ne istedikleri de belli değil ki, manyak mıdır nedir.

Yine mi sen?

Oyun dünyasının muhtemelen en antipatik ismi Bobby Kotick, yeterince göz önünde değilmiş gibi bu kez de Brad Pitt'in yeni filmi Moneyball'da karşımıza çıkacak. İşin ilginç yanı kendisinin paragöz bir kulüp başkanını canlandıracak olması. Karakteri yaratırken bizzat Kotick'ten esinlendiklerini tahmin ediyoruz.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



DOĞU BATI SENTEZİ

Bu hayatta bazı insanlar var ki asla aza kanaat etmezler, her zaman daha fazlasını isterler. Bu insanlardan biri olan Hideo Kojima da kendisi gibi düşünen Japon geliştiricilere bazı tavsiyelerde bulundu; tabii yine kendi tarzında. "Gerçekten dünya çapında bir başarıya ihtiyacımız var mı?" sorusuyla başlıyor Kojima-san ve devam ediyor, "bu gerçekten merak ettiğim bir konu. Herkes denizaşırı başarılarla ilgili konuşup duruyor ama kimse bu başarıları elde etmek için gerçekten ne yapmak gerektiğini düşünmüyor. Eğer başka kıtalarda da başarılı olmak istiyorsanız bana göre bunun tek yolu yapım ekibinizi Japonya ve küresel pazar olmak üzere ikiye bölmeniz". Elbette Kojima bunu söylerken aradaki kültür farkı probleminin ancak o kültüre ait kişilerce ortadan kaldırılabileceği fikri üzerinde duruyor ve bunu şu şekilde açıklıyor: "Amerikalılar ellerinde silah, uzaylı yaratıkları avladıkları oyunları seviyorlar. Eğer bunun neden eğlenceli olduğunu anlamıyorsanız o halde küresel pazara oyun yapmamalısınız; yapmak zorunda da değilsiniz zaten. Japonlar elbette 'Neden uzaylı yaratıklar?' diye sorabilir ancak Amerikalılar da buna 'Ellerinde koca kılıçlar, Japonya'da savaşıp duran kadınsı erkek çocuklardan naber?' şeklinde karşılık verecektir". Üzerinde yaşadığımız geoid yapının oyun oynanabilen her bir noktasında başarılı olabilmiş bir yapımcıdan altın niteliğinde tavsiyeler gerçekten. O değil de, gerçekten o feminen erkek çocukları ne iş ya, ah şu Japonlar...



BİZİ KARA LİSTEYE ALACAK ADAM KİMMİŞ BAKA... OO DUKE!

Uzun bir bekleyişin ardından bizlerle buluşan Duke Nukem Forever hakkında ne düşündüğümüzü ilerleyen sayfalarda öğreneceksiniz ancak 2K Games'e söylemezseniz seviniriz zira kendileri eleştiriye pek açık değiller. Bu tutumlarını da DNF'e düşük puan veren Eurogamer sitesini kara listeye alarak net bir şekilde ortaya koydular. Aslında olayın başlangıcında son derece pozitif bir duruş sergileyerek herkesin takdirini kazanmış olmaları işin ironik tarafı. Ay ortasında 2K Games'in halkla ilişkiler firması The Redner Group'un, ani bir çıkışla "DNF hakkında kötü şeyler yazanları kara listeye alacağız" diyerek verdiği gözdağından hemen sonra 2K Games olaya el koyarak, "The Redner Group'un söylediklerini kesinlikle onaylamıyoruz ve buna göz yummayacağız. Bundan sonra hiçbir ürünümüzü sunmayacaklar. Basın ile karşılıklı saygıya dayanan bir ilişki kurduk ve bunun böyle kalmasını sağlayacağız" dedi ve herkesi şaşırtmayı başardı. Ancak asıl şaşkınlık bu olayın bir gün sonrasında yaşandı ve DNF'e 10 üzerinden 3 veren Eurogamer, direkt olarak 2K Games tarafından kara listeye alındı. Fikriyle zikri bir olmayan 2K Games'in ne yapmaya çalıştığını tam çözemesek de çelikten yapılma teçhizata sahip Duke'u kızdırmak istemeyiz, ne olur ne olmaz...



EMEĞE SAYGI DA KALMAMIŞ!

Hani oyunlar bittiğinde ekrana gelen, genelde pekçoğumuzun sallamadığı, kapatmak için her tuşa defalarca kez bastığı "Credits" isimli bir bölüm var ya; hah, işte o bölüm aslında yapım sürecinde yer alan insanlar için oldukça önemlidir. Maalesef ki L.A. Noire'ın katkıda bulunanlar bölümünde Rockstar da en az bizler kadar vefasız davranmış. Oyunun yapım sürecinde yer almış 100'ün üzerinde yapımcı, isimlerini buraya yazma gereği bile görmeyen Rockstar ve Team Bondi'yi protesto etme kararı aldılar. Oyunda emeği geçen insanların tamamını insanlara gösterebilmek ve protestolarını dile getirebilmek için kurdukları lanoirecredits.com sitesinde durumu şu şekilde özetliyorlar: "Bu insanlar yeteneklerini, yaratıcılıklarını ve tutkularını bu oyuna adadılar ancak oyun endüstrisinde yaygın olduğu üzre yapım sürecinin son bir-iki ayında orada olmadıkları için isimleri katkıda bulunanlar bölümünde geçmedi. Bu insanların büyük bir kısmı Team Bondi'den kendi istekleri doğrultusunda ayrılmadılar, ihtiyaç fazlası hale getirildiler".
Aslına bakılırsa bu durum Rockstar'ın ilk vukuatı değil, daha önce de 55 Rockstar Viyana çalışanının ismi Manhunt 2'nin katkıda bulunanlar bölümünden çıkarılmıştı. Bu bölümün işleyişini düzenleyen IGDA'nın söylediği şey ise çok net, bir kişi en az 30 gün bir oyunun yapımında görev alırsa ekstralar bölümünde, 8 ay görev alırsa ana bölümde isminin geçmesi zorunludur. Peki bu insanlar L.A. Noire'ın yapım sürecinde ne kadar süre görev almıştır dersiniz? 7 yıldan fazla! Başka sorum yok...



> FIFA 12'de tam dört spiker olacak fakat Andy Gray yer almayacakmış. > Meat Boy'un ekibi Team Meat daha büyük bir proje üzerinde çalışıyormuş. > Kinect >>

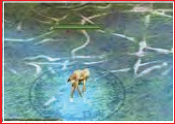
ERKEKLER DİKKAT EDİN, GELİYORLAR!



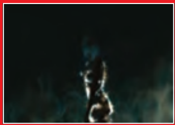
Yapılan araştırmalar gösteriyor ki (ne, bu ay araştırma olmayacak mı sanmıştınız?) kadınların oyunlara olan ilgisi gün geçtikçe artarken, sektör bu kitleyi görmezden gelmeye inatla devam ediyor. Eğlence sektörü üzerine araştırma yapan Interpret'nün hazırladığı rapora göre kadınların konsol kullanımı geçen iki seneye göre ciddi anlamda artmış durumda. Xbox 360'ı tercih eden kadınların oranı 2009'da %17 iken bu sene %21'e, PS3'ü tercih edenlerin oranı ise %12'den %16'ya çıkmış. Belki daha da önemlisi kadınların %44'ünün eğlencelik, müzik ve egzersiz dışı oyunları tercih etmesi. "Kadınlar, erkeklerin aksine oyunları daha çok tek başına oynamayı tercih ediyor. Seçtikleri oyunlar ise genellikle başkalarıyla mücadele etmediğiniz ve senaryo odaklı yapımlar. Ancak biliyoruz ki oyun sektörü bu yapıdaki oyunlara yatırım yapmaktan kaçınıyor." diyor Interpret analisti Courtney Johnson. Erkeklerin bir numaralı tercihi olan "vur, kır, parçala" tarzı oyunların günümüzün en çok para getiren yapımları olduğu düşünülürse ne denli haklı olduğu da ortada. Yine de özellikle bağımsız yapımların ve Heavy Rain gibi ağır topların başarıları göz önüne alındığında oyunculuğun giderek "erkek" olmaktan kurtulduğunu söyleyebiliriz.

EN ÇOK MUTLU EDEN OYUN ANLARI

Tam da ısınmıştınız ki iki ay ara vermek durumunda kaldık köşemize... Ama "her şerde bir hayır var" demişler. Bu iki ay boyunca EN'ler köşesi inanılmaz bir yoğunluk yaşadı. Bir sonraki konumuzu unutmayıp sürekli bir şeyler gönderdiniz ve aslına bakarsanız ben bile hayret ettim duruma. Doğru aslında, oyunlar bizi mutlu etmek için varlar ve en güzel anılarımızı asla unutamayız, değil mi? Fakat bu köşeyi bu kez Cahit Burduroğlu'na ayırmak istiyorum izninizle. Kendisi hiç boş durmadı ve sadece beş maddelik yerimiz olmasına karşın aklına gelen her şeyi ince üslubuyla paylaştı bizimle. Bakarsınız bu konunun bir de ikincisini yaparız gelecek aylarda ama önce teşekkür etmek gerek: Arda Köroğlu, Çağrı Budakoğlu, Uğurhan Bilici, Atalay Şahin, Emirhan İlyaz, Evren Kabuli, Semih Kerim Kürtünlü, Fatih Ömerli, Mustafa Metin Örme, Osman Er ve Semih Etiğ. Ha bu arada Semih, Cahit bu köşeyi sana yar etmeyeceğini söylüyor . Bir sonraki ayın konusu" Devamının en çok gelmesini istediğiniz oyunlar." Adresi biliyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr. Bu arada aşağısı eser miktarda spoiler içerir, belirteyim.



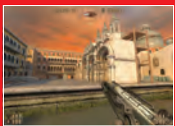
5 Ice Climber: Zaten kazık gibi bölümlerde, saçma sapan düşmanlarla uğraşıp durmuşuz. Bir de üzerine süre bitmeden o en tepedeki lanet kırmızı kuşu yakalamak, birlikte oynadığımız arkadaşımızı sinir etmekten güzel ne olabilir? Puan ekranında bizim karakterimiz sevinçten zıp zıp zıplarken, arkadaşımızın karakteri de iki göz iki çeşme ağlamaya başlar. Düşünürken bile egom nal gibi oldu.



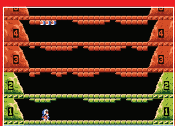
4 Painkiller: Benim gibi takıntılı insanlar, bir oyunda eline hiçbir şey geçmeyeceği halde her şeyi bulmaya çalışırlar. İnternete de bakmayız ruh hastası gibi... Mesela Painkiller bizim gibiler için cehennem azabıdır resmen. Bir bölümde, kalan son kutsal eşyayı bulabilmek için tam üç saat dolandığımı hatırlıyorum. Ateşim çıkmıştı. Ve onu bulduğumdaki o his... Gece uyuyamamıştım sevinçten.



3 C&C: Generals: Generals oynayan bilir, düşman süper silah inşa ettiği zaman sağ üst köşede çıkan geri sayımın yarattığı tedirginlik pek bir fenadır. O geri sayım başladığı an, kimisi düşman süper silahını yok etmek için panikle tüketiverir elindeki adamları. Ama sakin kalıp süper silah ateşlenmeden birkaç saniye önce o binayı yok edebilmek, dişleri göstermeden attığınız o sinsi gülümseme, rakip şirketin battığını duyan CEO'da bile olamayacak bir şeydir.



2 The Void: The Void'da hiç şüphesiz Sister Death benim Tanrıça varsaydığım ve resmen taptığım bir karakterdi. Ama 21. cycle'da bizi kurtarmak için feda etmişti kendisini. Onun bölmesine girdiğimde çalan müzik gözlerimi doldurmuştu. Sonraki cycle'larda onu kurtarabileceğimi anladığımda tüylerim ayaklandı sevinçten. Ve kurtardım, ama bir teşekkür bile etmedi. Fedakâr da olsa kadın işte...



1 Battle for the Middle Earth 2: İnternet kafeden yolu geçenler mutlaka Battle for the Middle Earth 2'yi bilirler. Arkadaşınıza karşı üstünlük sağlamak için haritada gezinip outpost ararken bir anda ekranda Gollum beliriverir. Kalbiniz yerinden çıkacak gibi olur. Gollum ölünce başlar gerçek macera. Yüzüğü taşırken bir şey olmasın diye hiç etmediğiniz kadar dua edersiniz. En sonunda yüzük kalenize girip de o elfçe yazılar kaleyi sardığında, birikmiş heyecanınızı mutlulukla harmanlayıp haykırırsınız: "Güüüüç, bende artııık!"

YENİ HEDEF TÜRKİYE

İnternet sansüründe kaçınılmaz sona doğru (22 Ağustos) hızla ilerlediğimiz bu süreçte bizim göstermemiz gereken tepkiyi doğruluğu tartışılabilecek bir yolla da olsa Anonymous isimli hacker grubu gerçekleştirdi. Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı (TİB) tarafından devreye sokulacak filtreleme sistemi (halk dilinde "sansür" olarak da bilinir) uygulamasını protesto etmek amacıyla harekete geçen Anonymous, başta TİB'in sitesi olmak üzere pek çok resmi siteye saldırı düzenledi. Yayınlanan bildiride bu saldırıların kesinlikle Türk halkına yönelik olmadığı, sadece internette sansüre ve bilgiye ulaşma hakkının engellenmesine göz yumulamayacağı için dikkatleri bu yöne çekme amaçlı yapıldığı belirtildi. Oldukça kısa süreli ve hafif yaşanan bu saldırıyı "uyarı" olarak değerlendiren Anonymous, 22 Ağustos tarihine kadar saldırıların şiddetlenerek devam edeceğini de belirtti. Bütün bunlar yaşanırken bir Türk hacker grubu olan Ayyıldız Team ise Anonymous'un sitesine saldırarak bu olaya karşılık verdi. Anonymous'un tepkisini ortaya koymak için seçtiği yol tartışılabilir olsa da amaç olarak bizlere yapılan bir yanlışa dur demeyi seçmiş bir gruba saldırmak ne kadar mantıklıdır bilinmez, hoş bu ülkede yaşanan şeylerin neresi mantıklı ki?





SEN GELİRKEN BİZ DÖNÜYORDUK

Bu seneki E3'ün en bomba haberlerinden biri Nintendo'nun Wii U konsolunu açıklamasıydı ve oyun camiası bu konsolun yapabildikleri karşısında şaşkınlığını gizlemedi, THQ kanadı dışında. Kendinden emin bir ifadeyle "Biz çoktan düşünmüştük" perspektifinde konuya yaklaşan THQ'dan Martin Good, Wii U'nun sürpriz olmadığını belirtti. "Bildiğiniz üzere biz bunu 18 ay önce zaten düşünmüş ve geçen sezon da piyasaya sürmüştük" şeklinde görüş belirten Good, THQ'nun uDraw isimli, Wii U kumandasına benzeyen cihazı ile Nintendo'nun yeni konsolunun yapabildiklerinin benzerliğinin kendilerine fayda sağlayacağını düşünüyor. "Bana göre diğer firmalardan bir adım öndeyiz çünkü çizim mekaniği ile zaten uzun zamandır oyun oynuyoruz ve elimizde bolca oyun fikri var. Şimdi bunları daha iyi hale getirmemiz yetecek". THQ'nun uDraw cihazı bugüne kadar Wii için 1.7 milyon adet sattı ve bu sonbahar PS3 ve Xbox 360 için de piyasada olacak. Wii U'nun yapabildiği şeylerden sadece ekrana çizilenleri televizyona yansıtma kısmını başarabiliyor olsa da THQ'nun "Ben buldum!" çıkışına saygı duyuyoruz, kıyamayız...


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Avea veya Turkcell hattından **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Oyungezer her ay kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Avea** veya **Turkcell**'li hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap vermek...

Bu kadar basit, başka hiçbir şey yapmanıza gerek yok. Biz sizi arayıp adres bilgilerinizi alacağız ve bir sonraki aydan itibaren derginiz her ay adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'e daha fazla destek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın, dilediğiniz zaman iptal edin.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Her ayın 25'ine kadar gelen başvurularda aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 6,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin bayilerde yerini almasından üç ila beş iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda ödediğiniz paranın çoğu onlara gidiyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para kaptırmış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)







Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 **465 98 50**

DEĞİŞİM İÇİN OYUNLAR

GAMES FOR CHANGE

Oyun kavramı, amacı ve bir endüstri olarak toplumu götürdüğü yer tekrar tekrar tanımlanır oldu son zamanlarda. Yılların klişesi olan "Hollywood'un cirosunu geçti abi" önermesi artık "oyunlar toplum mekaniklerini değiştirmek için nasıl kullanılabilir"e kadar geldi. Özellikle Obama Hükümeti'nin geçtiğimiz sene içerisinde oyunları eğitim için kullanması ve seçilen pilot bölgelerdeki sonuçların cidden başarılı olması, etkileşimli yazılımlar olan oyunların aslında daha derinlerde insan psikolojisini olumlu yönde etkileyebilecek unsurlar olduğu fikrinin biraz daha saygınlaşmasını sağladı. Aynı fikirle 2004 yılında bir sivil toplum hareketi olarak başlayan Değişim için Oyunlar, 2005 yılından beri geleneksel hale gelen aynı adlı oyun festivaline ev sahipliği yapıyor.

İçinde akademisyenlerin, dağıtımcıların, sivil toplum örgütlerinin, oyun geliştiricilerinin olduğu ve kâr amacı taşımayan bir oluşum olan Değişim için Oyunlar etkinliğinde daha iyi bir toplum için oyunların nasıl kullanabileceği tartışılıyor. Son iki yıldır bağımsız ya da kurumsal oyun geliştiricilerinin oyunları da festival kapsamında jüri önüne çıkıyor. Elbette ki bu oyunlar eğitsel içerikli ve "dünyayı nasıl daha iyi bir yer haline getiririz" sorusuna yanıt arıyor. Biz de istedik ki hem kısaca bu oluşumu size anlatalım ve takip etmenizi sağlayalım, hem de oyunlar konusunda ufkumuzu biraz daha açalım. Video oyunlarının Sundance'i denen Değişim için Oyunlar etkinliğinde bu yıl sahne alan oyunlara bir bakalım mı birlikte?

DİREKT ETKİ KATEGORİSİ

Belli gelir gruplarından insanların hayatını etkileyecek oyunlar.



1 EVOKE

Devasa sanal gerçeklik ve sosyal ağ oyunu olan EVOKE, web tabanlı bir yapım. Oyunda amaç 10 haftalık bir maraton boyunca dünyanın her yerinden insanların açlık, iç savaş gibi acil sorunlara yaratıcı çözümler üretmelerini sağlamak.
www.urgentevoke.com



2 Foldit

Online olarak da oynanabilen bir bulmaca oyunu. Amaçsa insan beyninin üç boyutlu imgelem yeteneğini kullanarak hastalıklara çare bulmak. Oyun, insan beyninin karşılaştığı problemleri beyninde görselleştirip çözme güdüsünü güçlendiriyor.
www.fold.it



3 Farm Blitz

Dikkati düşük gelir grubundan tarım üreticilerinin ve tüketicilerin sorunlarına çekmek isteyen Farm Blitz'in, Farmville ve Bejeweled karışımı bir oyun yapısı var. Amaçsa sadece üretime odaklanmak değil, aynı zamanda gereksiz tüketimden kaçmak ve hiçbir şeyi israf etmemek.
www.farmblitz.org



4 Participatory Chinatown

Özellikle Boston Chinatown sakinlerini hedefleyen oyun web tabanlı rol yapma türünde. Direkt olarak Boston Chinatown bölgesinin çevre düzenlemesinde kullanılması hedeflenen oyunda her bir oyuncu 15 farklı Chinatown sakinini canlandırıp o bölgede yaşanabilecek gerçek sorunları öngörmeye çalışıyor.
www.participatorychinatown.org/game/

EĞİTİM VE ÖĞRENİM

Bu kategorinin oyunları adından da anlaşılabileceği üzere eğitim hayatını zenginleştirecek içerikler sunuyor.



1 The Curfew

İşte bir başka favorimiz. Etkileşimli drama türünde olan oyun, tarayıcınızdan oynanıyor ve sivil özgürlüklerin kısıtlanmasını işliyor. Özellikle ifade özgürlüğünün kısıtlanmasının gelecekteki sonuçlarını gözlemlemek isteyenlere öneririz.
www.curfewgame.com



2 InterroBang

Üniversite öncesi öğrencilerinin hedeflendiği bu web tabanlı oyunda size verilen görevleri yaparak öğrenme, yaratıcılık, bilimsel algı, araştırma gibi konularda kendinizi geliştirmeye çalışıyorsunuz. Dilerseniz çalışmalarınızı online olarak diğer oyuncularla da paylaşabiliyorsunuz.
www.playinterrobang.com

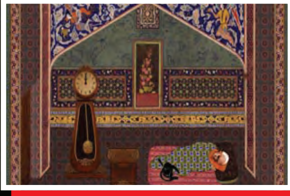


3 MeTycoon

Ne şirin ve anlamlı bir isim… Oyunda yapmaya çalıştığınız tek şey kaynaklarınızı ve şartlarınızı iyi kullanarak kendinize iyi bir gelecek kurmaya çalışmak. Özellikle 11-14 yaş arasını hedef alan oyunu, küçük kardeşinize mutlaka önermelisiniz.
www.metycoon.org

HABER VE BELGESEL KATEGORİSİ

Bu kategoride geçmişte ya da şu anda kültürümüzü ve toplumsal bilincimizi etkileyen olayların incelenmesi, kayıt altına alınması konularında içerik sunan oyunlar bulunuyor.



1 The Cat and the Coup

Bu ilginç oyunda 1953 yılında, İran'ın demokratik halk oylamasıyla seçilmiş ilk devlet başkanı olan Dr. Muhammed Mossadegh'i, darbeye giden yolda kandırmaya çalışıyoruz. Oyun direkt olarak İran ve Amerikan vatandaşları hedeflenerek yapılmış. Oyun aynı zamanda İran Devrimi'ni oluşturan etkilerin ta en başına götürüyor bizi.

www.thecatandthecoup.com



2 Guess My Race

iOS cihazları için yapılan Guess My Race, aslında her bir ırkın ardında etnik bir zenginlik olduğunu, köken olarak ortak noktalarımızı, kültür paydaşlarımızı tanıtmak için yapımış bir bulmaca oyunu. Oyunlar içinde favorilerimizden. Guess My Race'i aynı adla iTunes'den arayıp indirebilirsiniz, "öteki"ni sevmeyi öğrenmek için harika bir yol.



3 Fate of the World

PC için geliştirilmiş bu simülasyonda, şu anki politik ve ekonomik şartlar ile sonraki 200 yıl içerisinde dünyanın nasıl bir hale bürüneceğini gözlemlemeye çalışıyoruz. Oyunun içindeki her şey son derece gerçek olduğu için çıkan sonuçlar insanı korkutmuyor değil.

www.fateoftheworld.net



4 One Ocean Interactive

Su altına dalıyorsunuz ve bu eşsiz ekolojik sistemin tüm ayrıntıları hakkında bilgi sahibi oluyorsunuz. Üç boyutlu modellerin altında son derece detaylı bir veritabanı bulunuyor.

www.oneocean.cbc.ca

TRANSMEDIA

Daha büyük bir medya kampanyasının ayağı olan oyunlar.



1 America 2049

Sivil iradenin, özgürlüklerin ve demokrasinin kaybolmaya yüz tuttuğu 2049 yılının Amerika'sındayız. Amerikan Miras Konseyi'nin bir ajanı olarak bir teröristi yakalamaya çalışıyoruz. Alternatif gerçeklik türünde olan oyun The Curfew gibi kişisel özgürlüklerin kaybolmasının etkilerini sorguluyor.

www.america2049.com



2 Collapsus

Energy Risk adlı belgeselin web ayağı olan oyunda, enerji kaynaklarının yönetimi sırasında çıkan krizlere değiniliyor. Oyun aynı zamanda bir belgesel niteliği taşıyor. Oynadığınız süre boyuca onlarca mini belgesel izliyor ve karşınıza çıkan sorunları bu belgesellerden topladığınız ipuçlarını kullanarak çözümlüyorsunuz.

www.collapsus.com



3 The Garbage Dreams Game

Çöpleri tekrar kullanıma sokmak üzerine kurulu ve son derece eğlenceli web tabanlı bir oyun. Çöpleri ayrıştırma, tekrar kullanılabilir olanları belirleme gibi konularda görevler yapıyorsunuz. Daha çok 6-12 yaş grubuna hitap eden oyun aynı zamanda belgesel içeriğine de sahip.

www.pbs.org/independiens/garbage-dreams/game.html



4 Inside Haiti Earhquake

Oyunda korkunç Haiti depreminin ardından yaşanları üç farklı kişinin gözünden yaşayabiliyorsunuz. Depremi yaşamış ve hayatta kalmış biri olarak, bir gazeteci ya da gönüllü cankurtaran olarak olaya farklı açılardan bakıyorsunuz.

www.insidehaitiearthquake.com

FBI OYUNLARA TEŞEKKÜR EDER

FBI'ın yaptığı açıklamaya göre Amerika'da yaşanan suç ve hırsızlık olayları son 40 yılın en düşük seviyesine ulaşmış durumda. Özellikle son iki yılda yaşanan sert düşüş araştırmacıları buna neyin sebep olduğunu bulma yönünde teşvik ediyor. İngiltere'nin köklü yayın kuruluşu BBC de bu konuda ortaya atılan en ciddi 10 teoriyi derlemiş ve okuyucularına sunmuş. Teoriler içinde pek çok farklı fikir var, Obama'nın seçilmesi, polislerin daha zekice uygulamalara başvurması, yasaların daha caydırıcı olması ve genç nüfusun giderek azalması öne çıkan teoriler arasında. Ancak bu teoriler içinde bir tanesi var ki bizi yakından ilgilendiriyor, video oyunların caydırıcı etkisi. Teksas Üniversitesi ve Avrupa Ekonomi Araştırma Merkezi'nin ortaklaşa yürüttüğü bir araştırmayı referans olarak gösteren haberde video oyunlarının genç insanları sokaktan ve dolayısıyla suçtan uzaklaştırmak, aynı zamanda insanları saldırıya yönelik hareketlerden caydırmak konusunda en etkili yol olduğu belirtildi. Elbette suç oranlarının büyük oranda düşmesinde video oyunlarını tek başına bir etken olarak ele almak mümkün değil ancak bu denli ciddi araştırmalarda oyunların pozitif yönlerinin öne çıkarılmasına alışkın değiliz, şaşırdık doğrusu...





Captain Price falan tanımam söylemiş olayım.

NE O, TIRSTIN MI?

Geçtiğimiz ay sizlerle Call of Duty Elite hakkındaki tüm bilgileri ve fikirlerimizi paylaşmıştık. Activision'ın bu sistemi ne kadar ciddiye aldığını ve ileride de üzerinde duracağını o satırlardan hatırlıyorsunuz. Ancak Modern Warfare serisinin bir numaralı rakibi Battlefield kanadına yani EA'e göre COD Elite'in apar topar açıklanmasının sebebi Activision'ın Battlefield 3 tehlikesi karşısında paniğe kapılması. "Elite'in içerisinde ne olduğunu şu an için net olarak bilmiyorum ama gördüklerime dayanarak söyleyebilirim ki eğer Elite'i kenarda tutsalardı ve biraz daha üzerine düşünüp Modern Warfare 3'ün piyasaya çıkışından bir ay sonra açıklasalardı daha doğru bir iş yapmış olurlardı" diyor EA yöneticisi John Riccitello. "Evet, bize bir karşılık vermeleri gerekiyordu ve yanlış karşılığı seçtiler. Yine de kasım ayına kadar yaptıkları yanlıştan dönmek için bolca zamanları var". Elbette EA'in bu denli rahat açıklamalar yapmasının sebebi Battlefield 3'ün Modern Warfare 3'e göre daha olumlu yorumlar alması ve Elite'e benzer bir sistem olan Battlelog'u kullanıcılarına tamamen ücretsiz olarak sunacağını açıklaması. Uzun zaman sonra işler FPS kanadında EA için iyi gidiyor gibi görünüyor, bakalım Activision dağılan karizmayı nasıl toparlayacak.



NE EKERSEN ONU BİÇERSİN

Bir fikrin başarılı olması, taklit edileceği anlamına gelir, yüzde bin beş yüz böyledir bu. Günümüz sosyal platform oyunlarının bir numarası konumundaki Zynga'nın da araklanması kaçınılmazdı ama sanırız Vostu konuyu biraz abartmış. Zynga, Brezilya merkezli sosyal platform oyunları yapımcısı Vostu'yu oyunlarını çaldığı gerekçesiyle dava etti. Dava gerekçesi olarak Vostu'nun oyunlarının isimlerini, yapılarını ve hatta hatalarını dahi çaldığını gösteriyor Zynga. Adamlar Zynga'nın "Dünyayı oyunlar aracılığıyla birleştirir" sloganını bile "Çevrenizdeki insanları oyunlar aracılığıyla sizlere yakınlaştırır" şeklinde ufaktan değiştirerek almayı unutmamış. "Vostu'ya sosyal oyunlar arenasına hoş geldin diyoruz ancak bizim yaratıcı fikirlerimizi çalmalarına göz yummamız mümkün değil" diyor Zynga'dan Reggie Davis. Vostu'nun MegaCity ve Cafe Mania isimli oyunlarına bakınca Zynga'nın haksız olduğunu söylemek gerçekten güç ama biraz geriye gidip FarmVille'in Farm Town ile olan benzerliğini hatırlayınca insanın içinden haylaz bir "size müstehak" düşüncesi de geçmiyor değil...

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Bu ay bendensiniz ahali. İki aydır nadasta olan kovanı şöyle bir dürttüm, içinde hâlâ bir şeyler varmış. İzninizle aşağıdaki üçüncü örneği, gelmiş geçmiş en kötü oyun repliği seçiyorum. Siz de sizi geren kötü oyun repliklerinizi paylaşmayı unutmuyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr

1- Valis III (1990)
Orijinali:
- Even the mighty Ramses has taken me for a whimp. Asking me to battle with a girl.
- Hey! Just stop the conversation and watch out for my whip.
Meali: - Kudretli Ramses bile bir ödlek olduğumu düşünüyor ki bir kızla savaşmamı istiyor.
- Hey! Konuşmayı kes ve kırbacıma dikkat et.



Demek ki: Ramses senin süpersonik olduğunu düşünüyor ki kırbaçlı bir kadınla aynı savaş alanına koyuyor. Daha ne?

2- The Legend of Heroes: Dragon Slayer (1989)



Orijinali: "Mankind has always been the poison."
Meali: "İnsanlık hep bir zehirdi."
Demek ki: O kadar da değilmiş. Ortalıkta bir ejderha göremediğimize ve bu laf bir ejderhadan geldiğine göre bu tatlı dostumuzun lafının hakkını veremediğini görüyoruz.

3- Evil Zone (1999)
Orijinali: "Pihadolca! The absolute being. She's female, 23 years old. Bad!"
Meali: "Pihadolca! Mutlak varlık. O kız, 23 yaşında. Kötü!"
Demek ki: Her davudi sesli abinin söylediklerini dikkate almamak lazım. Savaşçı mı tanıtıyor, başka bir şey mi belli değil.



oranıyla dalga geçmeye başlamış. İlginç… > PSP oyunu Invizimals'ı yapan ekip artık sadece Sony için çalışacakmış. > PS patronu Kaz Hirai'nin eski işini Andrew >>



CASEY HUDSON

"BİLİYORUZ Kİ OYUNCULAR MASS EFFECT EVRENİ HAKKINDA DAHA FAZLASINI İSTEYECEKLER"

Mass Effect 3'ü deliler gibi beklediğinizi biliyoruz. Biz de öyle. Eh, ne de olsa her gün karşımıza bir efsanenin son perdesi çıkmıyor. Biz de oturup tırnaklarımızı yemek yerine oyunun yapımcısı ve geliştirici ekibin patronu Casey Hudson'ı bulduk ve sorularımızla bunalttık. Duyduklarımızı size de anlatmasak çatlardık…

Öncelikle bu kadar sıkı bir oyunu bize sunduğunuzu için teşekkürler. Biz kendi aramızda konuştuk ve en çok merak ettiğimiz şeyin Mass Effect evreninde ne zaman bir gemiyi pilot olarak kullanabileceğimiz olduğuna karar verdik. Yörüngede kapışmak harika olurdu…
Mass Effect tür itibariyle her zaman göğüs göğüse savaşmayı gerektiren bir oyun oldu. Oyunun arka planında devasa bir galaktik komplo var siz de onun bir parçasısınız. Hikâyenin bu kısmı büyük çaplı bir uzay savaşı ama siz bu savaşı bir saha askerinin gözünden görüyorsunuz. Ve Shepard pilot olma işini tabii ki Joker'a bırakıyor.

Mass Effect 2 bizce mükemmele yakın bir oyundu ama hâlâ rol yapma ve karakter geliştirme sistemine bir şeyler ekleyecekseniz bunların ne olacağını merak ediyoruz doğrusu.
Mass Effect 3'ü serinin evrimini tamamlaması için bir fırsat olarak görüyoruz. Rol yapma ve modifikasyon sistemlerini derinleştiriyor ve oyunculara karakterlerini ve eşyalarını geliştirirken yüzlerce seçim yapma ve karar verme imkanı tanıyoruz. Silahlar için yeni bir modifiye masası ekliyoruz oyuna. Silahlarınızın görünümünü ve işlevlerini değiştirebiliyor olacaksınız. Yine zırhınızı daha önce görmediğiniz özelliklerle değiştirebilecek ve oyun stilinize uyarlayabileceksiniz. Ayrıca karakter ilerleme sistemine çok daha fazla özellik ve güç ekliyoruz. Bu güçler seviye atladıkça farklı kollara ayrılıyor olacak. Diğer yandan karakter etkileşimini epeyce geliştirdiğimizi söyleyebilirim. Artık diyalog sisteminin etkilerini daha keskin bir şekilde hissedeceksiniz.



Peki, Reaperların nereden geldiklerini ve ne olduklarını öğrenebilecek miyiz?
Tek söyleyebileceğim Mass Effect 3'ün başlangıç ve bitiş olduğu… Serinin en büyük olayları bu oyunda yaşanacak. Birçok soru cevaplanacak ve oyuncular oyunun en büyük sorularının nasıl yanıtlanacağına karar verecekler.

İlk iki oyundan tanıdık yüzler görecek miyiz?
Kesinlikle. En önemli karakterler bir şekilde dönüş yapacaklar. Şimdiye kadar Ashley, Kaidan, Liara, Garrus (ikinci oyunda hayatta kaldığını düşünerek) ve yeni bir karakter olan James Vega'yı doğruladık. Elbette ki takımınızda daha başka karakterler de olacak ama şimdilik onları söyleyemem.

Üçüncü oyun gerçekten bir son mu yoksa bir devam sürprizi yapmayı planlıyor musunuz?
Şimdilik konuyla ilgili duyuracak bir şeyimiz yok. Fakat biliyoruz ki oyuncular Mass Effect evreninden kopmak istemiyor. Şimdilik Mass Effect 3'ü serinin en iyi oyunu yapmaya ve konuya unutulmaz bir son hazırlamaya odaklanmış durumdayız.

Dünya'ya inebileceğiz değil mi?
Oyun Reaperların saldırısı sırasında Dünya üzerinde başlayacak ancak Shepard kaçmak zorunda kalacak. Takımını toplayıp geri dönmeye çalışacak.

Haritaya yeni Nebula ya da yıldız sistemleri ekliyor musunuz?
Mass Effect 3'ün galaksisi, tüm ırkların savaş halinde olmasından dolayı biraz değişik. Gidilebilecek birçok yeni mekân var ve bazı yerler Reaper güçlerinin kontrolü altında. Bu yerlerin kontrolünü kazanmak için savaş verebileceksiniz.

Son olarak oyunun teknik anlamdaki yeniliklerini sormak istiyorum. Aklınızda bir Kinect ya da Move desteği var mı?
Oyunun hem daha güzel görünmesi hem de ekranda daha fazla düşman olmasına rağmen daha yumuşak çalışabilmesi için birçok performans ayarlaması yaptık. Diğer yandan yapay zekâ üzerine ciddi çalışmalar yaptık. Karşınızda daha zeki düşmanlar göreceğinize emin olabilirsiniz. Shepard'ın hareketleri ve nişan alması üzerine de geliştirmelerimiz oldu. Geliştirdiğimiz ses sistemimiz sayesinde artık savaş alanını daha gerçekçi ve kaotik bir şekilde yaşayabileceksiniz. Bu arada Kinect desteğini duyurmaktan dolayı da heyecanlıyız. Oyuncular sesleriyle takım arkadaşlarını ve bazı diğer şeyleri kontrol edebiliyor olacaklar.





ALİ VS EMRE

HD COLLECTION KAZIKÇILIĞI — NOSTALJİ HİSSİ

ALİ: Emre, beni her zaman kızdırıyorsun ama bu sefer fazladan sinirlendiğimi bilmeni istiyorum. Paranı istersen Super Barbie Boy oynayarak bile çarçur edebilirsin ama yalvarıyorum şu HD Edition zırvalığına sen de kapılıp firmaları zengin etme. Adamlar hiçbir şey yapmıyorlar yahu; 10 yıl önce yaptıkları oyunlarda sıkıştırılmış dokuları açıyorlar, bir de modellerin detay seviyesini ufaktan artırıyorlar, olay bu yani. Sence klasiklere saygı duysa adamlar bu oyunları çamur gibi tekrar çıkarmaya cürret edebilirler miydi? Bu mudur klasik anlayışı?

EMRE: O yüzden her yerden yeniden yapımlar, koleksiyonlar yağıyor değil mi? Sonuçta yapılmış güzel bir oyun var ve bunu yeni nesillerle paylaşmamak bence haksızlık. Düşünsene, bazı oyunlar var ki oynamayanı dövüyorlar günümüzde. Gelecek neslin bu oyunlardan haberi bile olmaması kötü bir şey. İnsanlar eski klasik filmleri hâlâ izliyor, izletiyor. Aynı şey oyunlar için niye olmasın?

ALİ: Oyunlardaki gelişimi, filmlerle bir tutmak doğru değil. Yine de sinematografinin oyunlara etkisini inkâr edemeyiz. Zamanında çekim ve kamera tekniklerinden bihaber olan, 5-6 kişi tarafından geliştirilen oyunlar yetersizdi. Aralarından klasikler çıkıyordu elbette ama bu oyunlar diğer kötü oyunlar arasından sıyrıldıkları için bu kadar özeldiler. Örneğin 10 yıl önce verdiğimiz inceleme notları ile şimdikilere bak. Son bir yılda kaç tane oyuna 9 üstü puan vermişiz bakar mısın? Çünkü artık 5 kişinin yaptığı oyunlara yer yok. Kullanılan kostümler, döneme uygunluk gibi detaylar için bile uzmanlar çalışıyor. Birbirinden güzel, büyük oyunların çıktığı bu dönemde hâlâ firmaların eski oyunlarla para yapmasına sadece senin gibi antika kafalılar izin verir be Emre...

EMRE: O zamanın teknikleriyle günümüzde oyun yapıyor olsalardı tabii ki o puanları almazlardı. Şu anda saçmalıyorsun, eski oyunların aynılarını bir daha yapıyorlarmış gibi konuşuyorsun. Oysa elde hazırlanmış bir senaryo var, oyunun sistemi belli, neyin ne olduğu belli. Sadece bir rötuş çalışmasıyla tekrar hayata geliyor o eski oyunlar. Artı "yeni" dediğin oyunların ciddi bir kısmı devam oyunu ve o serinin geçmişini görmeden hop diye son bölümden başlamak o kadar da güzel bir his değil. Atıyorum bir MGS'ye direkt dördüncü oyundan başlamak ne kadar mantıklı sence? Bugünün hangi macera oyunu eski LucasArts klasiklerinin yerini tutuyor? Ayrıca dergide 5-6 kişilik ekiplerin geliştirdiği oyunları inceleyen sensin, sen veriyorsun onlara o puanları!

ALİ: Eski oyunlar elbette eskiden güzeldi ve senin de söylediğin gibi o zamanın teknikleriyle yapılan, sınırları belli oyunlardı. Artık o sınırlar yok, artık anlatacak daha büyük hikâyeler, daha önemli destanlar var. Daha da önemlisi oyuncu kitlesi değişti. Yaşı 20'yi geçmeyen kaç kişi sence ilk Metal Gear Solid'i oynamıştır, kaçı Odd Odyssey'i, Descent'i görmüştür? Belki isimlerini duymuşlardır ama oynamak değil bu. Zaten ihtiyaç da yok, istedikleri kadar HD'ye çevirilip elden geçirilsinler o oyunlar şu anki Emre'yi o zamanlardaki şekilde etkileyemezler maalesef. Artık geçmişe değil, geleceğe bakmaları lazım oyuncuların. Tek bir bilgisayar programcısının kafasında yarattığı dünyaya hapsolduğumuz günler bitti, artık profesyonel yazarların yazdığı, kurgu ve canlılığı için onlarcasının ter döktüğü oyunlar var. Bunların en kötüleri bile geçmişin klasik oyunları kadar başarılıyken, bu nostalji neden?

EMRE: Sen tamamen bugüne kadar teptiğin yolu göz ardı ediyorsun Ali. Bu oyunların zaten çıkış amaçları günümüz oyunlarına kafa tutmak, böyle oyunları tekrar gündeme getirmek değil. Bu oyunları da önümüze çevirip yeni oyun diye sunmuyorlar. Eskiden oynamış olanlara tekrar oynatabilmek için, senin benim gibi oyuncular için üretiyorlar. Git sen, yeni bir stüdyonun yeni bir oyununu oyna. Ama bence senin bu geleceği tanımlayan sözde firmalarının da bazen dönüp onlara bakması gerekiyor. Adamlar o sınırlı kaynaklarla yeni yöntemler tanımlamış, farklı fikirlere imza atmışlar. Her şeyin ayrı bir uzmanı olmadığı için, küçük bir grup olarak müthiş oyunlar harmanlamışlar. Şimdi büyük projelerde bile bazen o 5-6 kafadan çıkan fikirlerin zerresi çıkmıyor, üzerinde çok uğraşılmış olsa da yeni bir şey söylemeyen oyunlar yapıp duruyorlar. Bu durumda, geleceğe yönelebiliriz ama geçmişimizi unutmamak gerekiyor Ali. Sen de istemiyorsan almak zorunda değilsin tabii yeniden yapımları ama fikrin böyleyse, o zaman bundan sonra oynayacağın ya da inceleyeceğin her oyuna bakarken geçmişini bir süreliğine kafandan silerek bakman gerekiyor.

ALİ: Sen benim kızdığım olayı hiç anlamamışsın be Emre. Eskiye saygı duymak HD sürümleri almak demek değildir. Oyunlar hakkında bilgi sahibi olmak elbette önemli ama o dönemde oyun için ter dökmüş, ona şeklini vermiş insanlara para kazandırmayan, dahası sırf çok masraf yapmadan para kazandırılacağı için çevirilen oyunları almayı düşünmene inanamıyorum. Her oyun kendi zamanında güzeldir diye boşuna demedim bak; bundan 10 yıl sonra bugün çıkacak "klasiklere" de laf edeceğim ben. Önemli olan o oyunu oynamak değil, o oyunu zamanında oynamak. Sen 50-60 dolar bayılacağın, kalitesiz HD çevirimlerden gerçekten o zamanlardaki tadı alabileceğine inanıyor musun kuzum? Alamazsın, oyunlar eskisine muhteşem şekilde sadık kalsalar ve maddiyattan çok kalite düşünülerek üretilseler bile alamazsın.

EMRE: Vakit kaybetmek mi? Hiç mi çok sevdiğin bir oyunu açıp bir daha bitirmedin? Hiç mi aklına eskiden oynadığın bir oyun geldiğinde, "Bu aralar bir daha oynayayım onu" demedin? Özellikle PC'de olmak üzere bazı oyunlar var ki bu mümkün, ama artık çalıştırmak için türlü taklalar atmak gereken oyunlarda HD Collection'lar güzel bir çözüm oluyor. Bak şurada anlaşalım ama: Gerekirse allayıp pullamasın oyunu, her detayını güncelleyeceğim diye kasmasın ama bugünün sistemlerinde rahat çalışabilir bir hale getirsin, bu da yeterli. Eski konsol oyununu şimdiki neslin el konsolunda sunsun, bu da gayet uygun bir çözüm. Elindekini tekrar tekrar satması firmanın bizi kazıkladığını düşündürtebilir ama sadece oyuncu açısından bakıldığında tekrar oynamak istediği ya da oynayamadığı oyunları oynamak demek oluyor bu. Ben yalnızca buna bakarım.

E3'te duyurulacakmış. > Microsoft 3D konusunda hâlâ çekingenmiş… Niyeyse.

BELEŞ OYUN CENNETİ

FREE 2 PLAY

SAYI: 04 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)

GÜNCEL MMO OYUNLARI DVD'DE + TAM 64 PROGRAM HEDİYE!!! OYUN OYNARKEN HAYATINIZI KOLAYLAŞACAK!

YENİ OYUNLAR REHBERİ

Delicesine beklediğimiz tüm bomba oyunların tanıtımlar. Savaşa önceden hazır olun!

KENDİ KLANINIZI OLUŞTURUN

Dev bir oyuncu topluluğu oluşturmanın sırlarını açıklıyoruz!

BEDAVA KODLAR

Free2Play Online üzerinden yüzlerce koda nasıl ulaşacağınızı buradan öğrenin.

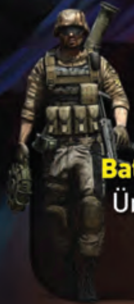
ONLINE

Size şimdiye kadar oynadığınız tüm MMO'ları unutturacak!

TÜM TÜRKİYE'DE BAYİLERDE




Rappelz İhtiras
Son güncelleme den sonraki son gelişmeler.
Oyun DVD'de


BATTLEFIELD PLAY4FREE

Battlefield Play4Free
Ünlü FPS oyunu artık bedava! Asıl savaş şimdi başlıyor!




Age of Empires Online
Efsane tekrar aramızda. Uykusuz geceler bizi bekler.

AYRICA: > Age of Empires Online > Allods Online > Battlefield Play4Free > Battlestar Galactica > Craft of Gods > Mythos > Need for Speed: World > Rappelz İhtiras > Oyuncu Yazılımları > Oyunlardan son haberler

K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)
04
9 771309 360003

DIABLO III

1285, YENİ TRISTRAM -CAN ARABACI

Korku. Nefret. Yıkım. *Bunlar 20 yıl öncesine ait olması gereken duygular. Soulstone'ların yok edilişiyle, Arreat Dağı'ndaki o korkunç savaşla ve World Stone'un parçalanışıyla sona ermiş olması gerekenler. Ama her nasılsa, bu üçü asla bitmedi. Sanctuary üzerine ürkek bir barış hissi yerleşmiş olsa da, derinde çok büyük bir kötülüğün kıpırdandığını hissetmemek mümkün değil. Eski efsaneler ne diyordu? World Stone cehennemin Sanctuary'yi işgal etmesinin önünde duran yegane engel değil miydi? O zaman hani, nerede iblis orduları? Nerede onların şeytani efendileri? Sanki hepsi bir şeyi bekliyor gibi... Büyük bir şeyi. En son yok ettiğim ufak bir iblis grubunun izleri ve şu meteorla ilgili söylentiler beni Yeni Tristram'a sürükledi. 20 yıl önce, her şey orada başlamıştı. 20 yıllık o huzursuz sessizliğin ardından bir şeyler yine orada uyanıyor olabilir miydi? Şehre vardığımda şu yaşlı adamla konuştum. "Merhaba dostum, biraz dur da dinle hele!" dedi. Eski ve yeni pek çok şey anlattı bana. Bazısı efsane, bazısı gerçek... Yolculuklarım sırasında benzer hikâyeleri anlatanlarla karşılaşmıştım. Ama o hikâyeleri anlatanların çoğu gördükleri ve yaşadıkları yüzünden yarı delirmiş, unutmak için kendini içkiye vurmuş sefil zavallılardı. Bu yaşlı adam farklıydı. Ve daha da fenası, adamın anlattıkları benim korkularımı da doğruluyordu. Daha ne olduğunu anlamadan Eski Tristram'ın yıkıntıları arasına dalıp orada büyüyen kötülüğü araştırmaya ikna edildim ihtiyar tarafından. Hah, bir de sanki ödüle ihtiyacım varmış gibi bu araştırma karşılığında yıkıntılarda bulacağım eşyaları bedavaya tanımlamayı önerdi. Ben bir iblis avcısıyım. Ve eğer etrafta temizlenecek iblisler varsa, başka bir sebebe ihtiyacım yok, bu benim işim...*

ŞCR / Blizzard Entertainment

Hangi birini saysak ki? Blizzard işte. Adamlar ne yaptıysa efsane oldu…

Diablo II (2000)
11 yıl oldu, hâlâ bilgisayarımda kurulu, hâlâ oynuyorum. Böyle bir oyun Diablo II. Hack & Slash dediniz mi üstüne gelebilecek benzeri yok! Diablo III çıkana kadar yani...

World of Warcraft (2004)
Yok, tam kurtuldum diyorum, yine bir şekilde kanıma giriyor. Öyle bir oyun bu. 6 senedir oynuyorum, bu gidişle onlar "hadi arkadaşım, kapatıyoruz" diyene kadar da oynayacağım. Devasa online denince akla gelen ilk isim.

Starcraft II: Wings of Liberty (2010)
"12 sene beklettikten sonra oyuncular nasıl mest edilir?" sorusunun cevabı. (Örnek al Duke Nukem!) Özellikle de multiplayer'ıyla aylarımızı yedi, hâlâ düzenli aralıklarla yemeye devam ediyor. Heart of the Swarm çıksa da biraz da biz yesek…





Cenneti bile korkudan titreten ayak sesleri...

20 yıl içinde çok şey değişebilir. Mesela Blizzard Entertainment isimli minik bir firma çıkıp *Lost Vikings*'den *Diablo III*'e uzanan bir süreçte gelmiş geçmiş en iyi oyun firmalarından biri haline gelebilir. Ama Sanctuary'de işler biraz daha farklı işliyor sanırım. 20 yıl içinde öyle çok büyük bir değişiklik olmamış şöyle bir baktığınızda. Belki renk paletleri biraz değişmiş biz görmeyeli, ama o söylentilerdeki gibi unicornlar çayırlarda otluyor falan da değil. Tristram'ı en son yıkıntı halinde bırakmıştık, neredeyse tüm sakinlerinin cesetleri etrafa saçılmış şekilde. Zavallı Wirt, zavallı Griswold... Geçen 20 yılda Tristram, o kadim katedralin etrafında tekrar yapılanmaya başlamış. Eskisinin soluk bir gölgesi gibi kalıyor gerçi, yine de güzel bir nostalji duygusu yaşatıyor her şeyin başladığı noktaya dönmek. Tahmin etmişsinizdir gerçi, yolumuz Tristram'a düştüğüne göre sadece yeni bir dönem değil bin bir türlü de bela bekliyor bizi. Daha oyunun başında bile oldukça vahim bir tabloyla karşı karşıyayız. Şehir sakinleri ölenlerin cesetlerini karavanlara yüklüyorlar. Ölmüş olması gereken insanlar, ayaklarını sürüye sürüye gezinirken ellerine geçirdikleri cesetleri parçalayarak kendilerine akşam yemeği çıkarıyorlar. Ya da bazen uzaktan, birinin yardım çığlığını duyduktan sonra bir mozolenin içine çekilen elinin görüntüsünü son anda yakalayıp ardından fışkıran kanın sesini ve demirimsi kokusunu alıyoruz. Gökkuşakları ve unicornlar mı demiştiniz? Bir daha düşünün derim...

Diablo III'ün sanılanın aksine o karanlık, vahşi ve gotik atmosferini koruduğunu görmek güzel, değil mi? Böyle bir oyunun özüne sadık olması, takipçilerinin beklediği şeylerin en başında geliyor ne de olsa. Blizzard efsane diriltmeyi çok biliyor ne de olsa, bunu *StarCraft II* ile çok net bir şekilde gördük. Oynadığımız hem eski *StarCraft*, hem de yepyeni bir *StarCraft*'tı. *Diablo III* için de bunun geçerli olduğundan zerre şüphem yok. Zaten geçen seneki GamesCom'da oyunu oynayan Serpil ve Tuğbek'in de ısrarla sorduğum sona ermek bilmeyen "Nasıldı oyun? Güzel miydi? Neleri gösterdiler?" sorularıma "Ya aslında çok değişik şeyler eklemişler ama bildiğin *Diablo* işte" cevabı vermeleri de bunun kanıtı. O yüzden "Sen bir barbarsın, yardırıyorsun" şeklinde anlatmak yerine *Diablo III*'ün nispeten "yeni" kısımlarına değineceğiz burada.



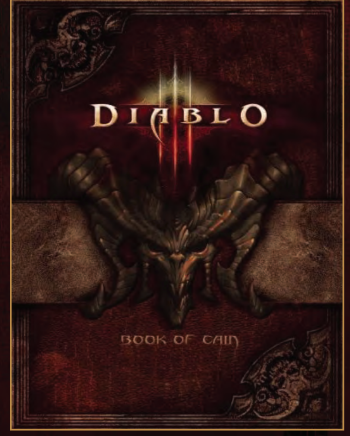
Wizard'a Gandalf tripleri sökmüyor maalesef. Köprünün başını tutup "GEÇEMEZSİN!" tribine giren arkadaşa yazık olacak...

Nee?? Paladin ve Necromancer yok mu?

İlk alışmanız gereken şey, *Diablo III* sınıfları arasında Paladin ve Necromancer olmadığı gerçeği. Biliyorum, ben de en az sizin kadar özleyeceğim Necromancer'ımı, ancak yeni sınıf seçimleri de hiç fena değil. Dördü tamamen yeni, bir tanesi de *Diablo II*'den, toplamda beş adet oynanabilir sınıf olacak *Diablo III*'te. Bu sınıfların her birinin diğerinden oldukça farklı oynanış şekillerine sahip olduğunu ve tamamen farklı deneyimler sunduğunu düşünürsek, her bir sınıfla en az bir kere bitirmek şart gibi gözüküyor. Peki sınıflar ne gibi farklı deneyimler sunacak? Mesela en son duyurulan Demon Hunter, hep bir adım ötesini hesaplayan ve rakiplerine tuzaklar kurarak onları kendine çekmeyi seven bir karakter. Haliyle bu durum oynanışa da yansıyor. Sürekli tuzaklarla haşır neşir olup bin bir çeşit ekipmanını kullanarak düşmanıyla "oynayan" Demon Hunter'ın yanında, çok daha hızlı bir oynanışa sahip olan ve düşmanlarını komboya bağladıkça daha da güçlü saldırılar yapan Monk'un tarzı tabii ki çok daha farklı.

Book of Cain

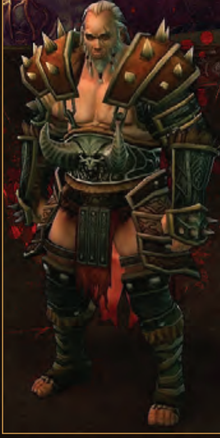
Her Diablo severin arşivinde mutlaka bulunası bu arzu nesnesi, Deckard Cain'in kendi yazıtlarından oluşuyor ve tam olarak 144 sayfa. Yazıtlar derken şaka yapmıyorum, gerçekten de Deckard Cain'in Sanctuary tarihiyle ilgili öğrendiği ve bizzat yaşadığı tüm olaylar, bu olaylarla ilgili çizimler kitabın içinde. Kısacası oyun içi bir karakterin ağzından mini bir Diablo ansiklopedisi yani. Ağzınızın suları akmaya başladıysa 15 Kasım tarihini takvimlerinizde işaretleyin şimdiden...



Oynanıştaki değişikliklerin yanında başka yönlerden de farklılaşıyor sınıflar. Standart olarak tüm sınıfların mana kullanmasına alıştınız belki ama Blizzard sınıfların kaynak sistemlerinin de birbirinden farklı olmasında kararlı gözüküyor. Oyunda şu an mana kullanan tek sınıf Witch Doctor. Diğer

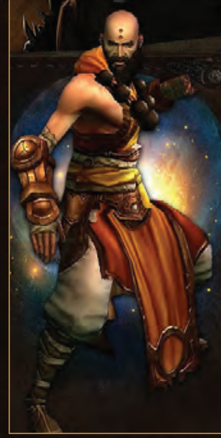
"Abi ayin mayin iyi hoş da, şu Monk'u bağlamamanın iyi fikir olduğuna emin mis... ANAM! GİTTİ BELİM!"

Hangi sınıfı seçsek?











Barbarian

Bildiğiniz ve sevdiğiniz o "barbar" *Diablo III*'te de favori karakterlerimizden biri olacak muhtemelen. Özellikleri açısından *Diablo II*'deki Barbarımızla arasında neredeyse fark yok. Bahsetmeye değer tek değişiklik artık mana yerine fury denilen yeni bir sistem kullanıyor olması. *WoW*'daki rage'e benzeyen bu sistemde hasar verdikçe ve aldıkça fury barınız dolmaya başlıyor. Barbarian'ın asıl sağlam hasar veren yetenekleri ise belli miktarda fury harcamayı gerektiriyor. Yani har ...rup harman savurmak yasak.

Witch Doctor

Bir yanımız "Necromancer olmadan Diablo eksik kalacak" demeye devam ediyor ama yaptığı büyüleri ve çağırabildiği yaratıkları düşününce Witch Doctor'da bolca Necromancer esintisi yakalamak mümkün (ama onun kadar karizmatik değil, orası kesin). Şu anda oyunda mana kullanan tek karakter. Çağırdığı yaratıkları düşmanlarının üzerine salarak saldırmanın yanında oldukça güçlü ve enteresan büyülere de sahip. Wall of Zombies büyüsünü ilk gördüğümde şu an burada yazamayacağım bir tepki vermiştim mesela.

Wizard

"E Sorcerer/Sorceress bu!" demeden önce bir dur da dinle sevgili okur. Evet, o da büyücü ama Wizard'ın büyü anlayışı biraz farklı. Önceki oyunlardaki büyücüler daha element tabanlı büyüler kullanırken, Wizard "arcane" denen daha mistik bir büyü tipini tercih ediyor. Ha, elemental büyü de kullanıyor fakat bir Sorceress'a göre bu tarzda çok daha az büyüsü var. Aynı zamanda mana yerine seviye atladıkça miktarı artmayan, hızlı tüketilen, ancak yine hızlı dolan Arcane Power adında bir kaynak sistemi kullanıyor (*WoW* oynayanlar, yine bildiniz, Energy gibi bu da).

Monk

Aradığınız taze kanı Monk'ta bulabilirsiniz. Gerçi onu daha önce *Diablo 1*'in pek bilinmeyen *Hellfire* eklentisinde de oynamış olabilirsiniz. Ancak oyun Sierra yapımı olduğundan ve orijinal hikâye içinde geçerliliği olmadığından biz kendisini ilk defa gördüğümüzü varsayıyoruz. Tam bir yakın dövüş karakteri olan Monk, hızlı bir oynanışa ve kombo sistemine sahip. Kombo sistemine ek olarak asıl kaynak olarak Spirit denilen bir sistem kullanıyor. Kombo yaptıkça dolan Spirit, bitiriş hareketlerini yapmak için gerekli oluyor.

Demon Hunter

Geçtiğimiz BlizzCon'da duyurulan Demon Hunter sınıfı başta "Ranger" olarak düşünülmüş. Ancak daha sonra konsepti biraz daha genişletilerek şu anki halini almış. Silah seçimi açısından diğer sınıflara göre nispeten daha kısıtlı olsa da crossbow eline öyle bir yakışıyor ki, başka bir şey kullanmak ister miyiz ondan da emin olamıyorum. Menzilli savaşmayı ve rakibinin yoluna tuzaklar döşemeyi seven Demon Hunter'ın kaynak sistemi de (henüz kesinleşmiş olmasa da) ilginç. Discipline ve Hatred adlı iki ayrı kaynaktan güç alan Demon Hunter'ın bu kaynak sistemlerini nasıl kullandığıysa henüz bir sır maalesef.

Büyülerin Diablo II'den eksiği yok, runestone sistemi sağ olsun, fazlası var.

Oyunu renkli ve cıvıl cıvıl bulanlar bu katliam sahnesine ne diyecek, çok merak ediyorum.

"Haydi sırt sırta verelim!" derken bunu kastetmemiştim…

Çeşitlilik kelimesinin Diablo III dilindeki karşılığı Runestone.

tüm sınıflar kendilerine has yeni kaynak sistemleri kullanıyorlar. (bkz. Hangi Sınıfı Seçsek kutucuğu) O da yeterli değil diyorsanız Traitler ve Runestone sistemleri devreye giriyor. Bu ikisi karakterinizi istediğiniz şekilde yönlendirebilmeniz için anahtar rolü oynuyor. Defansif bir Barbarian mı istiyorsunuz? Traitlerinizi ona göre seçip, skillerinize takacağınız Runestone'ların da buna yönelik olanını tercih etmeniz yeterli. Ya da belki de tam aksine, vurdu mu inleten, hatta inletmek ne kelime, parçalara ayıran bir Barbarian'dır hayalinizdeki? Sorun değil, o da kolay. Blizzard oyunda yine çok fantastik karakter tipleri yaratmanıza olanak sağlayacak şekilde hazırlıyor sistemi (*Diablo II*'deki Melee Necro'mu sevgiyle anıyorum. Elinde kılıcı, hazırda Iron Maiden'ıyla ne canlar yakmıştı!). Bu konuda *Diablo II*'ye göre geriye atılan tek adım, artık her seviye atladığınızda gelen yeni karakter statlarının otomatik dağıtılması ve buna bağlı olarak her karakterin her silahı kullanamayacak olması.

Bu karar başta karakterinizi kişiselleştirme yönünde yapılmış bir kısıtlama gibi gözükse de, aslında her sınıf için belli başlı statlar olduğunu ve genelde herkesin aynı statları seçtiğini düşünürsek o kadar da büyük bir kayıp değil. Dahası, trait sistemi stat dağıtamamanın eksikliğini de fazlasıyla kapatıyor.

Böylece alışmanız gereken ikinci kısma geliyoruz. *Diablo III*, oyunun sistemi üzerinde çok ciddi değişiklikler yapıyor. Az önce söylediğim gibi statlar artık sınıfınıza göre otomatik dağıtıldığından, seviye atladıkça Trait, Skill ve Runestone aracılığıyla şekillendiriyorsunuz karakterinizi. Traitler karakterinize pasif özellikler veren bir tür yetenek ağacı diyebiliriz. Yine örnek vererek açıklayayım; Barbarian'ın alabildiği Iron Skin trait'i karakterinizin zırh seviyesini yükseltirken, Demon Hunter'ın Lightning Reflexes trait'i Dexterity özelliğine bonus veriyor. Bunun gibi belli başlı özellikleri artıranların yanında, yakınınızdaki düşmanlara otomatik saldıran bir yıldırım küresi yapan Ball of Lightning trait'i gibi daha ilginç türleri de var.
Skiller önceki *Diablo*'lardan da hatırlayacağınız ve karakterlerinizin eli ayağı haline gelmiş olan yetenekler. Her sınıfa ait 30-35 arasında aktif skill olacak ama bunlardan sadece 7 tanesine puan dağıtabileceğiz. Neyse ki *Diablo II*'deki gibi "Bu skill'i almak için önce şuna puan vermelisin" zorunluluğu yok, seviyenizin tutması yeterli bir yeteneği almak için. Son olarak gelelim Runestonelara... Çeşitlilik çeşitlilik diyoruz ya hani, dananın kuyruğunu koparıp sonra da o kuyruğa bir fiyonk atarak değişikliğin hasını getiren kısım bu.

Toplamda 5 farklı Runestone var; Alabaster, Crimson, Golden, Indigo, Obsidian. Bu Runestoneları 7 skill'imizden istediğimize ekleyebiliyoruz. Bir skill'inize Runestone eklediğinizde, eklediğiniz rüne bağlı olarak skill'in özelliklerini değiştirebiliyorsunuz. Nasıl mı? Witch Doctor'ın Plague of Toads yeteneğini ele alalım. WD'ın ilk öğrenebile-



Siz siz olun, Witch Doctor olarak onca iskeletin arasına o cengaverlikle atlamayın. Bırakın köpekleriniz önden gidip düşmanı yumuşatsın.



ceklerinden biri olan Plague of Toads, karakterimizin rakibe birkaç tane zehirli ve patlayan kurbağa atmasından ibaret aslında (en azından rünsüzken). Ancak bu yeteneğe mesela bir Alabaster rünü takarsanız kurbağalar aynı zamanda rakibi kör etmeye başlıyor. Crimson rünü takarsanız, kurbağalar alevlenip ateş hasarı veriyor. Indigo rününde ipler kopmaya başlıyor ve gökyüzünden kurbağa sürüsü yağıyor. Obsidian rünü ise sözün bittiği nokta; tek bir devasa kurbağa çıkıyor ve rakibi bütün halde yutarken içinden çıkan hazineyi de tükürüyor...

Geliyor beş kardeş!

Diablo III, aynı atası *Diablo II*'de olduğu gibi toplamda 4 act'ten oluşacak. Her ne kadar Blizzard oyunun hikâyesini sadece genel hatlarıyla "ya işte meteor, Tristram falan..." diye verse de, ağızlarından çıkan her kelimeyi büyüteç altına soktuğumuzdan oyunun nerelerde geçeceğini az çok biliyoruz. Act 1, ağırlıklı olarak Tristram'ı ele alacak olsa da Tristram'ın etrafındaki Leoric Highlands'i de ziyaret edeceğiz. Act 2'de Sanctuary'nin ticaret başkenti olan Caldeum ve onun etrafındaki çöl hüküm sürecek. Söylentilere göre bu bölümün baş kötüsü Yalanların Lordu Belial olacakmış. Kendisi aynı zamanda Diablo'nun 5 kardeşinden biri (önceki oyunda geri planda kalmayı tercih ettiği için hiç adı geçmese de *Diablo 1*'deki bazı kitaplarda adı geçer kendisinin). Act 3 hakkındaki bilgimiz az, ancak Barbarian topraklarına geri dönerek Arreat Summit'in eskiden olduğu yerde bulunan kratere şöyle bir uğrayacağımızı biliyoruz. Ama sadece kratere uğramak yeter mi? Tabii ki yetmez. Harrogath'taki kuşatma sahnesini hatırladınız mı? Onun çok daha geniş çaplı ve yoğun bir versiyonunu da Bastion Keep'te görme şerefine erişeceğiz Act 3'te. Kuşatmanın arkasında kim olduğu konusunda Blizzard henüz bir bilgi sızdırmamış olsa da Diablo'nun diğer kardeşi Azmodan'a gözlerimizi dikmemek için bir sebebimiz yok. Son bölüm olarak hazırlanan Act 4, diğerlerine göre yine daha kısa olacak ve maceraya noktayı koyacak. Haliyle bu bölümün sonunda (eğer çok büyük bir sürprizle karşılaşmazsak) sevgili dostumuz Diablo'yla kapışacağız.

Bölümler arasında dolanıp dururken yalnız olmayacağız neyse ki. Yeni geçtiğimiz her kasabada bize eşlik eden Artisan ve Follower yoldaşlarımız olacak. Artisanlar toplamda 3 tane; Jeweler, Blacksmith ve Mystic. Jeweler gem'leri soketlerinden çıkartmak ve yüzük, amulet türü nesneleri yaratmak gibi yeteneklere sahip. Blacksmith tahmin edeceğiniz üzere tamir, silah-zırh yapımı ve soket açmak gibi demircilik işlerine bakıyor. Mystic ise runestone ve iksir yaratımının yanında eşyaları efsunlama özelliğine de sahip. Bu üç Artisan da verdikleri görevi tamamladığınızda yanınıza katılacak ve oyun boyunca dükkanlarını toplamda 5 ayrı seviyede geliştirme imkanına sahip olacak. Followerlar da yine kişisel görevleriyle peşimize takılan, *Diablo II*'nin Mercenary'lerine benzetebileceğimiz yardımcılarımız rolünde. Ancak mercenary'den farklı olarak seviye atladıkça sizin belirleyeceğiniz özel yeteneklere sahipler ve yanınızda gezerken arada gevezelik de yaparak yalnızlık hissini dağıtıyorlar. Tabii bu durum sadece oyunun tek kişilik bölümü için geçerli. Dengeleri değiştirebileceğinden dolayı şu an için multiplayer kısmına dahil değiller.

Multiplayer demişken... Kulak toplama meraklısıysanız *Diablo III*'ün bu konuda seri içinde bir ilki gerçekleştirdiğini bilmek hoşunuza gidecektir: PvP Arena. Şimdilik sadece 3v3 modundan haberdarız ama bu bile bizi heyecanlandırmaya yetti. 3 arkadaşınızı kapıp girebileceğiniz Arena modunda Battle.Net üzerinden eşleşeceğiniz başka 3 oyuncuya karşı savaşıyor olacaksınız. Daha da güzeli, isterseniz Hardcore modundaki karakterlerinizle de Arena'ya katılabilecek olmanız. Tabii o riski alabilirseniz... Takdir edersiniz ki Hardcore'da bir kere öldünüz mü o karaktere kesin olarak veda etmek zorundasınızdır. Bu ölümün Arena içinde gerçekleşmesi durumu değiştirmez...

Yerimiz bitti ama *Diablo III* için söyleyeceklerimiz hâlâ bitmedi aslında. Daha potion yerine gelen health orb sisteminden, oyunun seviye sınırı olan 60'a ulaştığınızda açılacak özelliklerden ve bir sürü şeyden bahsedebiliriz. Ama onlar da bir sonraki yazımıza kalsın artık. Merak etmeyin, arayı bu kadar çok soğutmayacağız bir dahaki sefere... Ağustos'ta betası başlıyor ne de olsa!

Runestones

Yeteneklerinizi baştan aşağı değiştirip şenlendiren Runestoneların yaptıkları bazen yeteneğine göre değişse de hepsinin belli başlı fonksiyonlarına bir göz atmamak olmaz;

 **Alabaster Rune:** Bu rünün sağı solu belli değil. Yeteneğine göre değişen bir etki sunuyor. Mesela Hydra'larla kullanılırsa mor Hydralar çıkıp Arcane hasarı vermeye başlıyor.

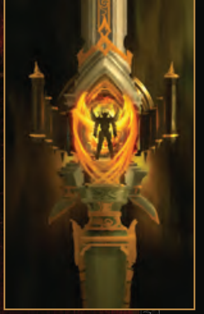
 **Crimson Rune:** Genellikle + hasar ya da ateş hasarı ekliyor.

 **Golden Rune:** Genellikle yeteneğin gerek duyduğu kaynak miktarını azaltıyor.

 **Indigo Rune:** Çoğu yeteneğe çarpan özelliği ekliyor, bir vuruyorsanız iki oluyor, iki ise dört oluyor.

 **Obsidian Rune:** Alabaster'ın kardeşi. Bunun da sağı solu belli değil ama Hydra'ya ekleyince zehirli asit kusmaya başlıyorlar.

Spekülasyonlar



Diablo III'ün hikâyesi şu an için tam bir kapalı kutu. Fakat Blizzard'ın ketum havaları oyuncuyu bağlar mı? Tabii ki hayır! Her kafadan bir ses çıkıyor oyun duyurulduğundan beri. Kimisi aslında her şeyin en başından beri Tyrael'in planı olduğunu ve onun baş kötü çıkacağını iddia ederken, kimisi de Tyrael'in World Stone'u yok etmesinin bedelini Cennet'ten kovularak ödeyeceğini öne sürüyor. Diablo'yla ilgili kaynakların altını üstüne getirdikten sonra benim tahminlerim *Diablo III*'ün gerçekten de şeytanlarla işbirliği yapmaya yanaşacak bir meleği içereceği yönünde. Ancak bu melek Tyrael değil, muhtemelen Imperius olacak. Zaten Sanctuary üzerindeki Nephalem (insan) soyunun kökünü kurutmaya meraklı olan Imperius, "düşmüş" bir melek olarak oyunda karşımıza çıkacak düşmanlardan biri olabilir. Blizzard'ın yayınladığı kanatları yanmakta olan melek çizimleri de bu teorimi destekler yönde. Sherlock Holmes'luk yapmak isteyenler için; çizimdeki meleğin Tyrael değil de Imperius olduğu kanatlarının ve zırhının şeklinden belli oluyor.



Kısaca

Tür: Aksiyon RYO
Yayıncı: Blizzard Entertainment
Çıkış Tarihi: Tahminen 2011 sonu
Platform: PC
Site: eu.blizzard.com/diablo3

BİR E3 EFSANESİ YENİDEN!

YILLARDAN SONRA. YOLLARDAN SONRA. YENİDEN YAN YANA ONLAR






















Havaalanının kapısından her çıkışımda beni karşılayan kesif egzos kokusu. Altı şerit boyunca birbirine girmiş ilerlemeye çalışan arabalar, minibüsler, otobüsler. Otoparka para vermemek için mümkün olduğunca yavaş ilerleyenlere, "Hadi devam et, bekleme yapma!" diye bağıran şişman kadın. Yanıma terli, ince bıyıklı ve bozuk aksanlı bir Meksikalı yanaşıyor, "Taksi lazım mı?" Kafamı sallıyorum istemiyorum anlamında.

Los Angeles ile İstanbul'un tek ortak yanı nedir biliyor musunuz? İkisine de adımınızı atar atmaz garip bir hengame karşılar sizi ve "Doğru şehre mi geldim gerçekten" diye şaşarsınız. İlk gelişinizse ne halt edeceğinizi bilemesiniz. O havaalanının kapısı şehirde olabileceğiniz en batak yerlerden biridir ve size güzelliklerini sunması için şehrin, önce bu surları aşmanız gerekir. Bunun dışında dünyanın birbirine en zıt iki şehridir İstanbul ve LA. Eski şehir ve yeni şehir, kalabalığın şehri ve yalnızlığın, tepelerin şehri ve göz alabildiğine uzanan düzlüklerin. Nasıl şehre gelen bir yabancının araba kiralaması büyük bir hataysa İstanbul'da, bunu yapmaması o denli yanlıştır Los Angeles'da. Eğer Magellan burada yaşasaydı dünyanın V8 motor üzerinde duran bir tepsi olduğunu iddia eder, bırakın yerkürenin devri daimini, TV'nin karşısındaki koltuktan gerisini bir adım bile yürütmezdi. Dört tekerli canavarların şehri, yürünmez mesafelerin şehri. Uzaktan Avis'in minibüsü görünüyor, çantamı vurup sırtıma ona doğru yöneliyorum. Babalık… hadi atıma götür beni.

Anlatması uzun ve saçma karmaşalar sonucu farklı uçaklarla geliyoruz Sinan'la. Bu yüzden akşam temiz bir uyku çektikten sonra sabah tekrar havaalanına yollanıyorum. Otoparkın araba ve benzinden pahalı olduğu bir memleket burası. Şişman kadın elini kolunu sallayarak yaklaşıyor bana doğru: "Yürü hadi yürü, burada duramazsın!" Kapıyı açıp *GTA* tarzında asfalta yapıştırıp tekmeleyecekmiş beni gibi bakıyor. Parmağımla az ilerde dikilen silüeti gösteriyorum, saçları birbirine girmiş, sakalları uzamış, 24 saatlik yolculuğun pelteye çevirdiği bir Sinan bu. Bu kadar uzun seyahat edip de halen insana benzeyebilene rastlamadım henüz. Kornaya basıyorum, Sinan dönüp bakıyor, biraz daha bakıyor, sonra gözlerini kısıp iyice odaklanarak bu koca arabanın içindeki silüetin on iki senelik arkadaşı olup olmadığını anlamaya çalışıyor. Evet itiraf etmeliyim ki gide gele Los Angeles'ın yerlisi gibi oldum ama asla gerçek bir Kaliforniya cüssesine sahip olamayacağım ve o arabanın içinde beni seçmek hayli güç.

Çantalar bagaja Sinan yolcu koltuğuna yerleştikten sonra beklediğim soru geliyor. "Tuğbek bu ne!!!", "Bu dostum 400 deli beygirin çektiği bir Amerikan efsanesi, emniyet kemerini taktın mı?" Sinan kemerini takar takmaz 400 deli beygir kaslarına adrenalini pompalıyor. Uçaklar, arabalar, keşmekeş ve o kesif egzos kokusu hızla uzaklaşıyor bizden. 100 numaralı otobandan kuzeye doğru giderken tam tepeye doğru yükselen güneşin altında LA'in tek katlı sonsuz sayıdaki evleri, palmiyeleri, uzaktan şehir merkezinin gükdelenleri ve daha da uzakta Hollywood'un tepeleri açılıyor önümüzde. Surları aşan Fatih'in Konstantiniye'ye baktığı hayran gözlerle bakıyoruz şehre. Azalan ivmeyle nefeslerimiz toplanıyor. Şirket ekonomisi, gereksiz harcamalar ve eldeki harcırahın çarçur edilmesi konulu uzun bir konuşmaya hazırım şimdi. Sinan deriiin bir nefes çekiyor ve "Otele gitmeden birşeyler yeriz di mi?" diye soruyor. "Batı yakasının en güzel hamburgeri nerede biliyorum", "O zaman vakit kaybetmeyelim hiç." Ve artık şunu da biliyorum, bu otobanda, bu güneşin altında, bu manzaraya bakarken başka bir koltukta oturmak istemez kimse. Bu koltuk seyahatin orta yerinde harcırahı tüketecek olsa bile. Bu Kaliforniya… Kaliforniya bu…





E3'ün başlamasına daha üç gün var. Artık yabancısı değiliz bu şehrin, aman gidelim de görelim dediğimiz turistik bir yeri yok. Bir ara basıp Las Vegas'a gitsek mi fikri geliyor ama Hangover'ı pek seven aklı başında insanlar olarak E3 öncesi bu riske girmek… açık konuşalım, yemiyor. Belki seneye daha uzun kalırız, E3 sonrası yollanırız. Öyleyse gidilecek bir yer yok, olunacak bir yer, koşturmaya gerek yok. Bütün şehir bizim ve canımız pusulanın hangi okunu isterse oraya kırıyoruz direksiyonu.

İki gün boyunca sabahtan akşama durmadan sürüyoruz Los Angeles caddelerinde. Karnımız acıktıkça LA'in eski diner'larına yollanıyoruz, Pantry, Mel's… Ucuz yoldan cennete ulaşmanın bol kalorili tapınakları. Tok bir karın, uzun bir yol ve sohbet edecek eski bir dost. Burada insanın başka hiçbir şeye ihtiyacı yok, bu üçü hiçbir yerde daha keyifli değil. Okyanusa sürüyoruz, sıcak kumlarda yürüyoruz yalınayak, Venice'de sokak akrobatlarını izliyoruz, Sidewalk Cafe… Hızla kapatıyor üzerimizi bulutlar, bir yaz fırtınası yaklaşıyor şehre, otele mi dönsek? Hayır… Malibu'nun tepelerine sürüyoruz, okyanus kenarından döne döne uzanıyor yollar, yakla-şan bulutların altından öylesine güzel batıyor ki güneş… Yağmur boşalıyor sonra, bütün gün güneşin yaktığı asfaltta farlar uzuyor. Uzanabildiğimiz kadar uzanıyoruz kuzeye. Bu büyük düzlüğün huzurunda sessiz ve sakin keyfini çıkarıyoruz şehrin. Başımız Santa Monica'da, ayaklarımız Orange County'de boylu boyuna uzanıyoruz şehre (tamam tamam, benim ayaklarım ancak Long Beach'e kadar uzanıyor). Bir gün sonra bizi bekleyen insan ve oyun kalabalığından, konferans koşturmacalarından önce yudum yudum içiyoruz Kaliforniya'yı sakince.

Hayat pek çok kontrast ile doludur. Bu seyahatte bunu daha iyi anladım. Üç günlük meditasyonun ardından, konferansların ilk günü geliyor. Sabahtan paşa paşa havaalanına gidip tekrar arabayı geri veriyoruz. Harcırah denen namussuz bu kadarına yetiyor ancak. Artık downtown'a sıkışmış haldeyiz ve oyunlar üzerimize yağıyor. İlk gün konferanstan konferansa koşuyoruz. Sonra kapılar açılıyor ve on binlerce insanla birlikte dalıyoruz kalabalık salonlara. Daha girer girmez Tim Schafer ile karşılaşıyoruz. Bu kadar senedir yakalayamadığımız bir baba, nasıl çocuklar gibi seviniyoruz anlatamam. Ayaküstü Ken Levine ile sohbet ediyoruz. Sırtımızda eşek yükü bir kamera ve onun dana gibi ayağı, ilk saatlerden belimiz bükülüyor. Bunun üzerine basın odasına gidip elimize geçen abudik gubidik parçalarla GoyuMecha'yı yaratıyoruz; iki dakikanın altında kamera kurmaya izin veren, tekerlekli taşıma robotumuz. Onu salonlarda sürüklerken peşimiz sıra, sekiz bilek, dört uyluk ve altı baş parmak kırıyoruz.

Her gün sonunda artık nereye çökebildiysek oraya kuruyoruz kameramızı da. Görülmüş, konuşulacak, anlatılacak çok şey var. Evet sizin için 24 sayfaya dolusu yazdık gördüğümüz her şeyi ama sığabildik mi? Hiç sanmıyorum. Dönüşte Sinan'la birlikte kurduğumuz baskılar sonucu Serpil'den bu kadar çok sayfa koparabildik ama Serpil "Elli sayfa versem yetecek mi sanki size? Hayat E3'ten ibaret değil, okurların sevdiği diğer sayfaları da var bu derginin" dediğinde artık itiraz edecek halimiz de kalmamıştı. Ama içimiz rahat. O nereye çöktüysek orada çektiğimiz videolar-da o denli abarttık, uzun uzun muhabbet ettik ki, bu sayfalarda her ne atladıysak orada olduğunu da biliyoruz. Los Angeles güneşi altında, E3'ün oyunları da heyecanı da tazeyken edilmiş o sohbetler de bu büyük dosya konusunun parçası. Bu yüzden şimdi sayfalar dolusu yeni oyuna saldırın ama işiniz bittiğinde mutlaka oyungezer.com.tr'ye gidip hem gün sonlarında yaptığımız sohbetlerin hem de sizin için çektiğimiz salon turlarının videolarını bir izleyin. Bir bu kadar E3 de orada var. Ama ya Kaliforniya… Onu da getirelim isterdik ama Atatürk Havaalanı'nın kapısında o kesif egzos kokusunu çiğerlerimize çektiğimizde anladık ki bu koku o koku değil, İstanbul'un egzosları bile farklı kokuyor ve her şehir ancak yaşandığı yerde hissedilebiliyor. Vurduk çantalarımızı sırtımıza Havaş'a doğru yollandık.



Doğa hışmından bütün bir halkı koruduğumuz benzersiz bir oyun From Dust.

FROM DUST

BİR POPULOUS VAR BENDE BENDEN İÇERÜ

Populous benzeri oyunları sevenleri From Dust çok heyecanlandıracak. Elimizdeki bir avuç insancığı koruyup gelişmelerini sağlamaya çalışacağımız From Dust'ta doğrudan doğa olaylarıyla savaşıyor olacağız. Ana elementler lav ve su olmasına rağmen zamanla çevre fiziklerini iyi kullanarak farklı elementler de elde edebilecek ve yeni nehir yatakları açmak, denize toprak atarak köprüler kurmaya çalışmak gibi ilginçlikler yapacaksınız. Doğa da bu noktada boş durmuyor olacak, toprak kayması, erozyon, volkanik patlamalar ve tsunami gibi pek çok afete karşı boğuşuyor olacaksınız. Bunun için oyuna küçük büyüler de eklenmiş. Örneğin denize attığınız toprağın hemen çözülmesini istemiyorsanız, denizi kısa süreliğine katılaştıran bir büyü yaparak yapınızı sağlamlaştıracak zaman kazanabiliyorsunuz. Muhteşem fizikleri ve etkileşimiyle From Dust bizi fazlasıyla etkiledi.

STRATEJİ, UBISOFT, 31 TEMMUZ [PC, PSN, Xbox Live]

SILENT HILL: DOWNPOUR

METEOROLOJİ YİNE TUTTURAMADI

Yapımcıların E3'te gösterdikleri oyun içi görüntüler, özlenen SH atmosferinin yaklaştığını işaret ediyor bizlere. Lakin 3DTV'deki görüntüler bayağı kare kareydi, inşallah oyunun çıkışına kadar toparlanır. Ucuz numaralar yerine detaylarla süslenmiş ve sizi bataklığa doğru usul usul çeken bir yapı var oyunda. Kilit gibi engelleri etraftan bulacağımız boru, sopa gibi cisimlerle kırıp açabilecek olmamız iyiye işaret. Tabii ki bu tip silahlar da adım başı bulunmayacak, yani etrafı keşfetmek Downpour'da hâlâ önemli bir iş. Tabii ki sis perdesinin ardından ne çıkacağı da hâlâ merak konusu. İlginç bir hikâyeyle karşılaşacağımız muhakkak. Nu-metal gruplarından Korn da bir parça ile atmosfere katkı yapmış. "Hadi bakalım" diyoruz.

AKSİYON, KONAMİ, 2011 SONU [PS3, Xbox 360]



Silent Hill serisi ABD'li yapımcılara emanet edildiğinden bu yana eski havasını bulamadı.



ALIENS: COLONIAL MARINES

NE DEMEK GÜCÜ KESTİLER? ONLAR HAYVAN!

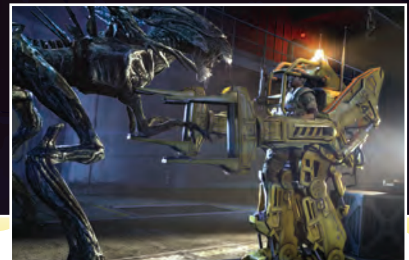
Randy Pitchford'u seviyorum. Neden mi? Güler yüzlü, cana yakın bir adam olması bir yana, şahane FPS'ler yapıyor olması bir yana, 15 yıl sonra Duke'e kavuşmamızı sağlaması da bir yana, Aliens'ı fazlasıyla seviyor adam yahu, daha ne? 8-9 yıldır Aliens ismine hakkını veren bir oyun oynayamamışken, son AvP hayal kırıklığı yaratmışken yeni bir Aliens yapmak her babayiğidin harcı değil. Bu cesareti gösterebilmek için James Cameron'un şaheserine canı gönülden bağlı olmak gerek.

Colonial Marines, tüm AvP oyunlarının en güzel yerini alıyor ve Alien serisinin en güzel filminin mekanıyla birleştiriyor. Yani sadece Marine olarak oynuyoruz. Ve Hadley's Hope'a geri dönüyoruz! Aliens 2'nin sonundaki nükleer patlamadan sonra yıkılmış olan Hadley's Hope'a, Alien 3 filmindeki olaylardan sonra geri dönüyoruz. Hem ikinci, hem üçüncü filmdeki gemi olan U.S.S. Sulaco'ya da geri döneceğiz (üçüncü filmde Ripley'in gezegene düşmesinden sonra tamamen başıboş kalmıştı hatırlarsanız).
Böylece elimizde ne oluyor biliyor musunuz? Aliens 2! Evet, o hiç çekilmemiş Cameron filminin devamı! Üç ve dört numaralı filmler fena değildir ama Alien serisinin korku ağa babası ilk Alien, aksiyon paşası Aliens'dır bence. Bu yüzden aşırı heyecanlıyım! Kıpır kıpırım!

E3'te gördüğüm kapalı gösterimde oyunun grafik ve animasyonlarında hamlık söz konusuydu. Ama oyunun daha en az 1 yılının olduğunu düşünürsek bu halledilecektir. Olayın en güzel yanı, tipik Aliens atmosferine yakışır şekilde 4 kişilik co-op modunun olması. İstediğiniz anda girip çıkabildiğiniz bu modda oyunu oynamak çok daha keyifli olacak kesin.

Tabii Gearbox Aliens mitolojisinin üstüne yatıp kalmıyor. Yeni Alien türleriyle tanıştırıyor bizi. Gösterimde neredeyse Queen kadar büyük, ama dört ayağı üstünde boğa kadar hızlı koşan devasa bir Alien türü tarafından kovalanıyorduk. Bu arkadaşla karşılaşmak temiz don ihtiyacı yaratacaktır, hazırlıklı olun.
Ama ihtiyacımızdan fazla temiz donu şimdiden stoklamakta zarar görmüyorum. Yeter ki yıllardır beklediğimiz Aliens oyununa kavuşalım bir an önce. Hadi Randy, göreyim seni.

FPS, GEARBOX SOFTWARE, 2012 [PC, PS3, Xbox 360]





Osmanlı Assassin'lerinin başı olan Yusuf, Ezio'nun en yakın dostu olacak oyunda.



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

SAYUN AUDITORE BUGÜN KAPALIÇARŞI'YI GEZİYOR

Çılgın bir reklam kampanyasına hazır mısınız? İddia ediyorum, Ubisoft Türkiye'de Revelations için bir lira harcamasa bile, milyon liralık reklamı yapılacak basın tarafından. Vay efendim "yeniçerileri kesiyorlar", yaman efendim "Kanuni'yi genç bir çocuk olarak resmetmişler", vay balam "o zincirin bağlı olduğu deniz feneri İstanbul'da hiç olmadı, tarihimizi çarpıtıyorlar" serzenişleri arasında eminim Revelations o kadar bilinecek ki, bu yıl FIFA ve PES'in toplamından fazla satacak Türkiye'de. Ne demişler, reklamın iyisi kötüsü olmaz. Ahanda buraya yazıyorum, tarihe geçsin.

Revelations bir Assassin's Creed 3 değil. Zaten yapımcıların da böyle bir iddiası yok, Ezio üçlemesinin sonu ve büyük ihtimalle Desmond hikâyesinin en önemli geçiş oyunu olacak. AC2 ile AC Brotherhood arasındaki fark kadar bile olmayacak bununla bir önceki oyun arasındaki oynanış gelişmişliği. Ama yine de hepimiz deli divane gibi oynayacağız. 1500'lerin başında, İstanbul'da geçen bu kadar popüler bir oyunumuz olmamıştı. Tabii ki oynayacağız!

Revelations'ın Brotherhood'a göre farklılıklarının başında Ezio'nun kancalı hançeri geliyor. Binalar arasındaki ipleri kullanarak hızla yol almanın dışında düşmanlarını tutup kendisine çekmeye de yarıyor. Bunun yanında, çeşitli malzemelerde etkili bombalar hazırlayabiliyor Ezio. Dövüş sisteminde ise çok büyük bir değişiklik yok, yine bloğun arkasından karşı hamlelerle alıyorsunuz düşmanlarınızı aşağıya. Dört büyük bölgeye ayrılmış olan İstanbul dışında Suriye'deki Masyaf kalesine ve Kapadokya'ya gidiyoruz. E3 trailer'ında Efes de gösterilmişti ama oyunda olup olmadığını sorduğumuzda net bir cevap vermedi yapımcılar. Kapadokya ise çok değişik bir ortam, yeraltındaki dehlizlerde hâlâ yaşayanlar var ve bayağı aktif bir şehir burası. Hem de Templar şehri! Burada bulacaklarımız Ezio'nun hikâyesi, Altair'in gizemli geçmişi ve ilk insanların esas amacına dair önemli ipuçları verecek bize. Revelations üç yıllık bir efsanenin son oyunu. Bu bile bizi heyecanlandırmaya yetecekken Galata Kulesi'nden atlayıp Eminönü'ne doğru süzülecek olmanın beklentisiyle kaşıntılar tutuyor beni.

AKSİYON, UBISOFT, KASIM 2011 (PC, PS3, Xbox 360)

DMC

SAÇIN BEYAZ MI? KAP KILICINI GEL O ZAMAN!

DmC'nin ilk duyurusu yapıldığında tüm oyuncuların nasıl da Capcom'u linç etmeye kalktığını hatırlıyorsunuzdur. Bu atmosfer E3 2011'de biraz yumuşamışa benziyor çünkü ilk ciddi oyun içi görüntülerine bakarsak DmC hiç de kötü bir "yeni baştan" bir Devil May Cry oyunu değil. Dante yine çok şık hareketlere sahip. Yerden ve havadan yine hem etkili hem karizmatik bir şekilde konuya dalıyor. Devil Trigger moduna benzer özel bir mod altında saçları beyazladığı gibi çok hızlı ve daha fazla hasarlı hareketler yapabiliyor. Sinematikler yine abartı sanatını kullanıyor ve müzikler şüphesiz gaza getiriyor.

Konu hakkında hâlâ elle tutulur bir malzemeye sahip değiliz ama Dante'nin başka bir boyuttaki başka bir yaş dönemini oynamayacağımızdan emin gibiyiz. Dante bildiğimiz Dante'nin başlangıç noktasına yakın bir yerde duruyor ve atmosfer de çok alakasız gözükmüyor. Elbette Ninja Theory'nin bahsettiği modernize hatlar oyunda hissediliyor, özellikle global anlamda daha başarılı olması için atılan adımlar hissediliyor ama yine de büyük konuşmak için yeterli malzeme önümüze sunulmadı. Bir çıkış tarihi de açıklanmadı zaten. Bununla beraber DmC, beyazperdeye taşınacak olan filmin de ilham kaynağı olma özelliği taşıyor. Tüm detaylar henüz belli olmasa da Dante'nin bu sefer aslına yakın şekilde ete kemiğe bürüneceği kesin gibi. Hangi aktör Dante rolünü hakkıyla sırtlar dersiniz?

AKSİYON, CAPCOM, Belli Değil (PS3, Xbox 360)

E3'ten 2 gün öncesinden "her şey ne kadar da yolunda gidiyor" demeye başlayan Sinan'ın "Nazar Power"'ı sayesinde, Tuğbek'in gıcır gıcır iPhone'u kaldırıma düşüp kırıldı. Ama ilginç bir şekilde, fuar boyunca çalışmayı sürdürdü. Hâlâ da çalışıyor!





Dante'nin toy haline uyuz olmayın, toy olsa da insan insandır.

E3 2011

İlk oyundaki hal ve hareketleri yetmezmiş gibi Batman artık 2-3 kişiyi aynı anda indirebiliyor.

BATMAN: ARKHAM CITY

NEYSE Kİ DAVA AÇACAK "KETVUMIN" ADLI BİR ŞEHRİMİZ YOK

İlk oyunun nasıl bir sürpriz yaptığını hepimiz biliyoruz. Bu sefer aynı şeyi yapamaz derken, şok edici büyüklükte bir oyun, oynanabilir üç karakter (yeni açıklanan Robin'i de sayarsak) ile Arkham City yine bizi ters köşeye yatırdı. E3'teki özel gösterimden sonra, Arkham City pazarlama sorumlusu Dax Glenn'i yakaladık ve özel bir röportaja tabi tuttuk. Kendisi şu ana kadar gördüğüm en heyecanlı "oyun sahibiydi", bir takla atmadığı kaldı oyununu anlatırken :)

Sinan: Merhaba Dax, sunumdan da anladığımız kadarıyla yaptığınız işten çok memnunsun. Nasıl gidiyor Arkham City?
Dax: Kesinlikle öyle! Arkham City'yi oynamak kadar yapmak da büyük bir keyif veriyor bana. Neredeyse 2,5 yıldır oyunun üstünde çalışıyoruz ve en sonunda sizlere bu E3'te oyunu gösteriyor olmaktan gurur duyuyorum.

Arkham City oldukça büyük bir oyun, neredeyse Arkham Asylum'un beş katı büyüklüğünde. Bu kadar büyük bir oyunu 2,5 yıla nasıl sığdırdınız?
Çok ama çok çalışarak. Son 2,5 yıldır pek uyuduğumuz söylenemez. Takım olarak yaptığımız işe son derece odaklanmış durumdayız. Ve yapmak istediğimiz şey sadece "çok büyük" bir oyun yapmak değil, bugüne kadar yapılmış en detaylı açık dünya oyunlarından birini yapmak.

Catwoman'ın da oynanabilir olacağını bugüne kadar nasıl gizli tutabildiniz?
Çok zor oldu :) Catwoman'ın dinamikleri üzerinde uzun zamandır çalışıyoruz ve demodan da gördüğünüz gibi çok iyi oldu.

Oynanıştaki değişiklerden biraz bahseder misiniz? Kapalı bir tımarhaneden açık bir şehre geçiş bir sürü değişiklik getiriyordur kesinlikle.
Dediğiniz gibi, Batman'in nasıl hareket ettiğinden hikâyenin nasıl ilerlediğine kadar hemen her şeyi değiştiriyor bu. Oyuncunun nerede olacağını artık bilemiyoruz, o yüzden oyun alanını buna göre kurgulamamız gerekiyor. Ve şehirde nasıl hareket edeceğini de. Bu yüzden Batman'e hızla dalma, kancasını kullanarak çatıların üstünden fırlama yeteneklerini verdik mesela.

Demo sırasında yeşil soru işaretlerinden bahsetmediniz. Edward Nigma (Enigma)'nın hikâyenin direkt içinde olduğunu biliyoruz. Kendisini şahsen görecek miyiz bu sefer?
Riddler şahane bir kötü karakter. Asylum'da sadece sizi uğraştıran bulmacalar koyarken, bu kez bütün şehirde zekice planlanmış, çoğu ölümcül olan tuzaklar kurmuş durumda. Geçen sefer kendisini göremedik ama bu kez yakasına yapışıp tüm hıncınızı çıkartma şansınız var.

Dövüş sisteminde bazı değişiklikler gördüm. İki veya daha fazla kişiyi aynı anda indirebiliyoruz mesela. Daha kalabalık dövüş arenaları beklemeli miyiz?
Arkham City'de daha büyük dövüşler olacak. Ve düşmanlarınız teker teker değil, ikili üçlü olarak saldıracaklar. Her biri için farklı bir düğmeye basarak karşı saldırı yapmanız gerekecek. Bu da üstünüze daha fazla sayıda düşman salmamız demek :)

İlk oyunda Challenge Room'lar vardı, oyunu bitirince bunlarla uzun süre eğlenmiştik. Arkham City'de de olacak mı?
Evet, Challenge Room'lar geri geliyor. Yeteneklerinizi geliştirmek için şahane birer fırsat olacaklar.

Hâlâ ekimdeki çıkış tarihine sadık mısınız?
Evet. Birkaç hafta önce artık oyunun tamamlandığına firma olarak kanaat ettik. Ekime kadar deli gibi parlatacağız oyunu ve son hali muhteşem olacak.

Dax, seninle tanıştığımıza çok mutlu oldum. Sana iyi bir E3 diliyoruz Oyungezer olarak.
Bilmukabele!

AKSİYON, ROCKSTEADY STUDIOS, 18 EKİM
[PC, PS3, Xbox 360]


Dax süper sevimli bir eleman. Fuar açılışından morale +2 verdi resmen.


İşte yeşil çalışma odalarımızda görmek istediğimiz görseller bunlar.



Bu alttaki heykeli Madame Tussout müzesine mi yaptırdılar bilinmez, ama önünden her geçtiğimizde aklımızı aldı.



GEARS OF WAR 3

BRUMAK'IN HAKKI ÜÇTÜR

Merakla beklenen GoW3 için E3'teki basın toplantısında gösterilen iki demodan biri tek, diğeri çok oyunculu moda odaklanıyordu. Tek kişilik demoda Marcus'un kullandığı Silverback (içine atlayıp kontrol edebildiğimiz bir tür mekanik zırh), Piksel köşemizin değerli editörüne ithaf edilen ağır otomatik silah Vulcan ve iki Locust'u aynı anda tek vuruşla indirebilen One-Shot dikkat çekiyor. Birçok yeni düşman tipi ve yeni oynanabilir karakterler de cabası… Çevre etkileşimi serinin önceki bölümlerine oranla daha fazla yıkıma izin verecek şekilde kurgulanmış. Leviathan tarafından parça pinçik edilen kargo gemisinden tutun, yavaşça ufalanıp sonunda çöken üstgeçide kadar birçok öğede bunun göstergelerine rastlanıyor.

Çok oyunculu ortama gelince… E3'ün ilk gününün akşamında Epic Games ve Microsoft, Horde 2.0 isimli yeni co-op modunun tanıtımı için bir etkinlik düzenlediler. Bu zorlu modda görüldü ki Nihat Doğan'a özenip sakal bırakmak ve üç cümlenin birinde mutlaka "lakin" kelimesini kullanmak bizi survivor yapmaya yetmeyecek; çok ama çok sıkı bir takım çalışması şart olacak. Hayatta kalmak için takım arkadaşlarımızla cephane paylaşmak, silahlarımızı değiş tokuş etmek, hatta borç para istemek üzere sürekli iletişimde kalacağız. Barikatlar, taretler gibi eklentilerle mevzimizi güçlendirme olanağı ve devreye giren para sistemi bu modu çok daha stratejik hale getiriyor. Oyunda Beast Mode isminde, Locust olup COG güçlerine saldırdığımız yeni bir multiplayer modu daha olacak.

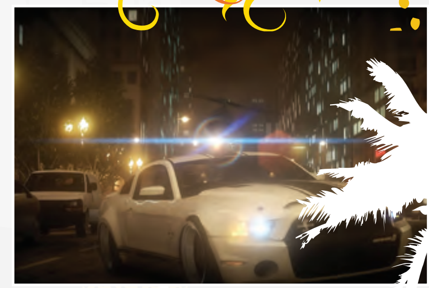
GeoW3'ün yayınlanmasına birkaç ay kalmış olmasına rağmen bu haliyle yapım aşamasının tamamen bitmiş olduğunu ve oynanışın son derece eğlenceli göründüğünü söyleyebiliriz.

AKSİYON, EPIC GAMES, 20 Eylül [Xbox 360]



Her ne kadar The Run'da araba dışında koşturacak olsak da, araba fizikleri hiç de arcede'imsi değil.

Hele bir L.A. keyfi yapalım diye gidip Mustang kiraladık. 700 km gezdik. Korka korka arabayı teslim ettik... 3 günlük bilanço: 200 dolar araba kirası, 50 dolar benzin... Gel de ülkemde araba al!



NEED FOR SPEED: THE RUN

RUN JACK RUN!

Noooaaaooooo! Bir Need for Speed oyununda yarış parkuru olmaması da ne demek? Dünya başımıza mı yıkılacak? Kıyamet mi kopacak? Başımıza daşlar mı yağacak? Hayır, hiçbiri olmayacak (en azından şimdilik) ama NFS serisinin acilen yenilenmeye ihtiyacı olduğunu düşünen EA'in son üç yıldır sürdürdüğü deneylerin son halkası (simülasyonumsu NFS Shift, Burnout'çulara yaptırılan NFS Hot Pursuit'ten sonra) Heavy Rain gibin, yürümeli koşmalı Need for Speed oldu!

Hem de ne koşmalı! Oyun ABD'nin batı kıyısından (San Francisco) doğu kıyısına kadar (New York) aralıksız süren, soluksuz bir takibi konu alıyor. Ana karakterimiz Jack, hayatı pahasına çok büyük bir yarışa katılıyor, ama bu yarışın daha başlarında bir şeyler çok ters gidiyor ve hem polis, hem de çok büyük karanlık bir güç peşine düşüyor. Tabii ki hikâyeyle ilgili pek az şey biliyoruz şu an, ama oyunda çok da önemli olmayacağını tahmin etmek güç değil.

NFS The Run'da önemli olan A noktasından B noktasına herkesten önce giderken, başınıza her an gelebilecek felaketlerden hem yarışarak hem de doğru zamanda doğru tuşa basarak kurtulmaya çalışmak. Evet, oyuna büyük bir doz Heavy Rain aşılanmış durumda. Sürdüğünüz araba pert olduğunda aracınızdan çıkıp sokak aralarında, apartman içlerinde ve hatta çatılarda koşturmaya devam edeceksiniz. Tabii bu koşturmaca GTA benzeri bir serbestlikte değil, bir sonraki aracınıza ulaşmak üzere düz bir çizgide olacak. Ancak 18. oyununu çıkaran bir araba yarışı serisinde aracın içinden çıkmak hoş bir değişiklik olacak.

E3'te bizzat denediğim için oyunu, şunu rahatlıkla söyleyebilirim: Sürüş mekanikleri dangır dungur arcade değil. Kesinlikle simülasyona daha yakın, görsellik olarak öyle olmasa da. Onun sebebi, Battlefield 3'te de kullanılan Frostbite Engine 2.0'ın kullanılmış olması. Yani yıkılan köprüler, patlayan binalar ve üstümüze gayet gerçekçi şekilde savrulan arabalar göreceksiniz.

Oyunun yapımcılarına "oyunda normal parkur yarışı olacak mı?" sorusunu öylesine sorduğumda "hayır" cevabını alarak dumura uğradığımı belirteyim. "Peki multiplayer konusunu nasıl halledeceksiniz o zaman?" dediğimdeyse birbirlerine bakıp "henüz üstünde çalışıyoruz" diyerek geçiştirmeyi tercih ettiler. "Son 3 yıldır tekrar adam gibi bir oyun haline gelen NFS'yi inşallah değişik şey bulduk diye yamyum bir oyun haline getirmezsiniz civanlarım" diyerek ayrıldım yanlarından ben de.

YARIŞ, BLACK BOX, 15 KASIM [PC, PS3, 360]

E3 2011

XCOM'un fragmanlarındaki kötü grafikler sizi kandırmasın, karakter suratları neredeyse Half-Life 2 gerçekçiliğinde.

XCOM

ESKİ DOSTA YENİ NUMARALAR ÖĞRETMEK

XCom benim için çok önemli... Onun sayesinde şu anda bu satırları okuyorsunuz. Profesyonel yazarlığa başlayışım onunla oldu. O yüzden, bu oyunu batırırsan 2K, iki elim yakanda olacak, bilesin.
Ne hoştur ki, E3'teki özel gösterimde gördüklerim bu korkumun bir miktar dindirdi. Daha önce izlediğim E3 videosundaki grafikler ve oynanış çok ham gözükmüştü, ama bu doğru değil. Grafikler çok geliştirilmiş, karakter yüzlerinin Half-Life 2 düzeyinde olduğunu söyleyebilirim. Tabii sıra tabanlı stratejiden FPS oynanışına geçilirken birçok feragatte bulunulmuş oyunda. Mesela önceki oyundaki gibi dünya üzerinde UFO görüldüğünde ilk önce uçak kaldırıp müdahale etmek, eğer UFO düşerse o bölgeye adam göndermek yok. Savaş alanınız sadece Amerika'dan ibaret. Aynı anda seçebileceğiniz 3-4 görev var ve her göreve belli sayıda adamla çıkıyorsunuz. Tıpkı Mass Effect'te olduğu gibi yanınızdaki adamlara emir verebiliyorsunuz savaş alanında. Ancak ME'den en büyük farkı, bu adamların tüm özelliklerini görevlerden sonra geliştirebiliyor olmanız. Şu anda adamlarınızın ölmesi ve dolayısıyla aylardır size yoldaşlık eden birilerini kaybetmek gibi bir durum yok. Ancak, yaralanan adamların bir süre göreve çıkamaması gibi durumlar olabilir.
Görev bölgenize indiğinizde, etrafınızı araştırıp uzaylı işgalinin nereden başladığını bulmanız lazım. Bazı görevler apaçık savaşa dönüşürken, bazı görevlerde kendi halindeki halkın içine gizlenmiş, tamamen insana benzeyen uzaylıları bulmanız gerekiyor. Uzaylıları bulmak, onları öldürmeden, silahlarını imha etmeden toplamak hala Xcom'un en önemli özelliklerinden.
Üsse geri götürdüğünüz her sağlam örnek sayesinde uzaylılar ve teknolojileri üzerine deney yapmanız mümkün oluyor. Uzaylıların amacı, nereden geldikleri ve kullandıkları acayip teknolojileri araştırmanız çok önemli.
Xcom'daki uzaylılar düz "Gri-Kafa"lardan değil. Bulaştıkları yerleri mor-siyah kristallere dönüştürürken, kullandıkları silahlar da aynı kristalden ibaret küplerden oluşuyor. E3 gösteriminin sonunda, ajanımız bir portalın içine kafa göz atlıyor ve kendini sonsuz bir boşlukta yüzen devasa küplerin dönüp durduğu çok acayip bir evrende buluyordu. Yani Xcom konusunda da göze görünenden çok daha fazlası var gibi. Bekleyip görelim diyeceğim de, bekleyecek sabrımız kalmamış.

FPS/RYO, 2K MARIN, 2012 (PC, PS3, Xbox 360)

ASURA'S WRATH

AŞURENİN GAZABI

Devil May Cry serisiyle tam doz aksiyon oyunlarının nasıl yapılacağını iyi bildiğini ispatlayan Capcom, Asura's Wrath ile ölçekleri altüst etmeye niyetli görünüyor. E3 demosunda, oynanış ile ara videolar arasındaki hızlı geçişler ve çılgın zoomların eğip büktüğü kamera, oyunun devasa ölçeğini ortaya koymaya yetti. Fragmanlardan birinin sonunda öyle bir düşman gösterildi ki karşısında dünya misket kadar kaldı (kaflik bile diyemiyorum bakın)!
Asura'nın savaş tarzı oyunun hikâyesine göre değişecek. Örneğin aşırı öfkelendiği bazı bölümlerde onun altı kolla dövüştüğünü görebileceğiz. Kurgulanmış sinematik bölümlerde bile Asura'nın kontrolü oyuncuda olacak (basit bir quick-time uygulamasından fazlasına işaret ediliyor).
Asya mitolojisinden aldığı öğeleri bilimkurgu ile harmanlayan AW, özgün sanat yönetimi ve Kratos'a bile kafa tutacak delibaş kahramanıyla hayli ilgi çekeceğe benziyor.

AKSİYON, CAPCOM, 2012, (PS3, Xbox 360)


"Gökten yağmuur değiiiil!..." Parmak mı o gelen?


Kratos Yunan, Asura Japon deity'lerinin başına bela.


7 Tanrı'nın Asura'ya attığı kazığı bir bilseniz bu kadar kızgın olmasına hiç şaşırmazsınız.

Her E3'e gittiğimizde mutlaka ama mutlaka yemek yediğimiz Pantry'de yine tıka basa yedik! Buranın özelliği 1924'ten beri hiç kapanmamış olması. Evet, 1 saat bile kapanmamış.

GÖZÜMÜZÜ YOLLARDA BIRAKANLAR

O kadar yol tepip dünyanın öbür ucuna geldikten sonra, E3'teki yüzlerce oyun arasında en merak çok ettiklerini göremeyince büyük bir hayal kırıklığına uğruyor insan.
Mesela, Max Payne 3 neredeydi? Zaten iki yıl ertelenmiş, bir de E3'te oynanır halde göremeyince iyice kıllandık, oyunun başına bir iş gelmiş olmasın? Ondan sonra, hani Metal Gear Solid Rising? Kojima bir garip oğlan, artı Japonya'daki deprem felaketinden sonra başka bir şeylere yönelmiş olabilir, ama MGS evreninde yeni bir hikâye anlatacak yegane beklediğimiz oyunu görmek isterdik yani. En azından bir trailer yayınlarlar diye bekledik ama heyhat!
Peki ya büyük gümbürtüyle Infinity Ward'dan ayrılıp EA'e geçen Respawn Entertainment? Siz niye katılmadınız? Şu anda en çok ihtiyaç duyduğunuz şey reklam, tanıtım. İnşallah Call of Duty'den boşalan "kaliteli gerçekçi FPS" unvanını dolduracak bir şeyler yapıyorsunuzdur, yoksa ağzımızı havaya açacağız.
Ve son olarak, Blizzard, sen neredeydin? Heart of the Swarm'u yeni gördük ama ya Diablo 3? İnsanlar Diablo'sunu görmeyince çıldırmaz mı? Basmaz mı o güzelim kampüsü gece karanlığında? Neyse efendim, umudumuzu Gamescom'a saklıyoruz, eğer orada da arzı endam etmezlerse yıkarız o kampüsü başlarına!


Hitman'i yeni nesil oyuncularla tanıştırma operasyonu içinde, oyunun o insanı tatmin eden zorluğunun kuş edilmesinden çok korkuyoruz sevgili Oyungezerler.



HITMAN ABSOLUTION

BARKOD DOĞRU AMA ÜRÜN FARKLI

Uzun süredir sessizliğini koruyan Hitman, E3 2011'de göl-gelerin arasından can almak için bir kez daha ortaya çıktı. Absolution'ın önceki Hitman oyunlarına göre daha kolay olmasına karar verdiği oyun seride daha önce eşi benzeri görülmemiş değişiklikleri de beraberinde getiriyor. Bir kere o eski farklı yollardan aynı sona giden Hitman oynanışını unutun. Kapalı kapılar ardında gösterilen demoda, dünyanın en çok yansıma yapan kiralık katili bu sefer av durumuna düştüğü bir durumla karşı karşıya kalıyor.

Hemen şunu söyleyelim, demoya bakar bakmaz oyunun çok ama çok değiştiğini anlıyorsunuz. Biraz Batman Arkham Asylum, biraz da Splinter Cell: Conviction'a yakın bir oynanış söz konusu. Bulunduğu kütüphanede ortalığa dağılarak kendisini arayan polisleri savuşturmaya çalışan Hitman'in bu sefer uzun planlar için vakti olmayacak. Fazlasıyla konuşkan polislerin yerini belirlemek için Batman'in kullandığı dedektif modu benzeri bir özelliği var Hitman'in; "Katil Sezgileri". Bütün hasımlarının yerini belirledikten sonra sürüden uzaklaşmış bir polisin yanına, daha önce kendinden beklenmeyecek akrobatik hareketlerle yaklaşıp hızlıca yaklaşan Hitman, polisin işini oracıkta bitiriverdi. Bu noktada dikkatimizi çeken olay artık eskisi gibi gizlice yürümek için özel bir tuşun olmamasıydı. Eğer Hitman yavaşça yürürse, sessiz olduğu varsayılıyor ve oyun buna göre hareket ediyor. Tahmin edebileceğiniz üzere sonrasında polis kostümü giyildi ve çatı katından, bir grup bağımlının yanına çıkılarak ortamdan uzaklaşıldı. Bu arada oyunda bulunan "Hit the Bong" isimli yeni mini oyun da gösterildi ki bu aslında Hitman'in alışılagelmiş tarzının çok dışında bir oyun olduğunu da bize gösteriyor. Korkup korkmamamız gerektiğini çok yakında göreceğiz.



AKSİYON, SQUARE ENIX, 2012 [PC, PS3, Xbox 360]

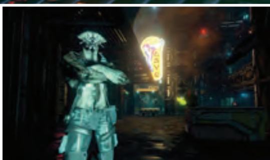
PREY 2

RUHUM İÇİN Mİ, DÜNYA BARIŞI İÇİN Mİ?

Prey 2 belki de E3'ün en şaşırtıcı oyunuydu çünkü ilk oyundan bu kadar farklı, bu kadar evrim geçirmiş bir şey görmeyi beklemiyorduk. Azıcık açmak gerekirse, oyun biraz Deus Ex, biraz Blade Runner biraz da Neuromancer olmuş. Artık A noktasından görev alıp B noktasına düz bir şekilde gitmek yok. Portallar yok. İçinde bulunduğumuz Exodus gezegeni biraz Akira, biraz da Cyber City OEDO 808'den çıkmış gibi. Başrol oyuncumuz Killian ilk oyundaki Tommy'den 10 kat daha atletik ve yetenekli. Atlıyor, zıplıyor, kakıyor, zamanı yavaşlatıp pek çok hedefi ortadan kaldırıyor, pek çok özel gücüyle rakiplerini zekice avlayıp yoluna devam ediyor. Görev sistemi de GTA modeli; isterseniz gezin isterseniz görev yapın (hangi görevi seçeceğiniz de size kalmış). Multiplayer desteğine gerek duyulmayan oyun yılın sürprizi olabilir. Hem iyi hem de kötü anlamda.

FPS, BETHESDA, 2012 [PC, PS3, Xbox 360]


Yeni Prey bir kafa avcısını yönettiğimiz, açık dünyalı bir FPS. İlk oyundan daha iyi olacağı neredeyse kesin gibi.





NEVERDEAD

BRYCE, BİR DOKTORA GÖRÜN İSTERSEN

Ölümsüz alkoliğimiz Bryce Boltzmann, anladık ki 500 yıl önce öldürülen ailesinin hıncını almak için avlanmaya devam ediyor. Kafası ezilene veya yenilene kadar hareket etmeye devam eden Bryce, bu yeteneğini bölümleri geçmek için de kullanıyor. Nasıl mı? İki kolunuz, iki bacağınız, hatta gövdeniz bile yok olsa, sadece kafa olarak yaşamaya devam ediyorsunuz! Yani E3'te gördük ki sakat bir atmosferi var Neverdead'in. Serious Sam'de olduğu gibi herkes üzerinize çullanıyor bodoslama. Size de bu kaotik ortamdan "tek parça" bile olsa kurtulmak düşüyor. Megadeth'in de oyuna bir parça yapıyor olması süper haberdi bizim açımızdan.

AKSİYON, KONAMİ, BELLİ DEĞİL [PS3, Xbox 360]



James bu hale gelmesinin suçunu Alex'e biçiyor. Ona ulaşmaya çalışırken de şehir halkının yarısını.



PROTOTYPE 2

ALEX MERCER, SENİN İÇİN GELİYORUM

Güzel başlayan, bir süre eğlendiren, daha sonra oyalayan ve sonucunda sıkan bir oyun olarak hafızalarımızda yer aldı ilk Prototype. "Hep aynı şeyleri yaparak ilerle" diye andığımız oyunlar arasına girmiş sayılan Prototype pek çok dikenini budayıp 2012'de karşımıza öyle çıkmayı planlıyor.

Bu sefer hikâye James Heller etrafında geçiyor. Kendisi eski bir Birleşmiş Milletler askeri. İlk oyunun geçtiği sıralarda evinden uzak olan Heller, 14 ay sonra evine döndüğünde ailesinin katledildiğini görüyor ve kayış kopuyor. Böylelikle ilk oyundan Alex Mercer en büyük düşmanımız oluyor ve intikam dualarıyla NYZero'ya dalıyoruz. Üç katmanlı olan bu New York'ta kırmızı, sarı ve yeşil bölgeler kendilerine has bir atmosfere ve tehlikeye sahip. Tabii Hellar için bunlar pek de dert değil. Gördüğümüz kadarıyla ilk oyundaki kadar güçlüyüz. Dilersek yollayabildiğimiz sinyaller ile düşmanın mesafesini ve konumunu öğrenip ufak bir gizlilikle ilk saldırıyı biz yapabiliyor ve avantajı ele geçirebiliyoruz. Eğer sakin bir oyuncu değilseniz bu tip atraksiyonlara girmeden de aksiyonun göbeğine zeytin koyabilirsiniz. Gösterimler sırasında Hellar'ın tanktan atılan bir roketi yakalayıp geri tanka attığına şahit olunca biz de bunun eğlenceli olacağında hemfikir olduk! Karakter güçlendirme sisteminde ikinci oyunda daha fazla seçeneğimiz olduğunu söyleyebiliriz bunların dışında. Bazı bölümlerde mutasyon, bazı bölümlerde spesifik bir özelliğin ağır basması gerektiği için bunun seçimi oyuncuya geniş bir açıda bırakılmış. Siz de kafanıza göre mutasyon veya bir özellik arasında seçim yapıp katliama devam edebiliyorsunuz.

Peki oyun umut vaat ediyor mu? Açıkçası ilk oyunun çok ötesinde gözükmüyor şu aşamada Prototype 2. Özellikle görsel anlamda hiç fark hissedilmiyor. Karakter olarak biraz daha derin diyebiliriz ama yetmez. Çıkış tarihine kadar bu konulara da eğilirler diye umuyoruz ve belki Türkçe dil seçeneğinin de oyuna eklenmesiyle işler güzelleşir diyoruz. Deriz biz öyle!

AKSİYON, RADICAL ENTERTAINMENT, 2012 (PC, PS3, Xbox 360)


Howareng! Adamım benim! Senin yanına Ken'i aldım mı kim tutacak beni merak ederim!

STREET FIGHTER X TEKKEN

DÖVÜŞÜN KURALLARI DEĞİŞTİ

E3'te Namco bir sürpriz yapıp bizleri Tekken X Street Fighter ile tanıştırmadığı için yine SF X Tekken ile idare ettik. Karşılaştığımız ilk güzellik oyunun PSVita'ya da geliyor olması. Bu versiyona özel olarak ise inFamous'un kahramanı Cole'un da oyuna dahil edilmiş olması. Gördük ki fena dövüşmüyor. Onun haricinde oyun artık oynanabilir durumdaydı. Oynanış Street Fighter ile Tekken arasında diyebiliriz. Super Street Fighter IV ile karşılaştırmak bu anlamda çok doğru olmayacaktır ama tag mantığı ve bazı SF teknikleri birleşince ortaya harika bir dövüş oyunu tecrübesi çıktığı gerçek. Elbette sadece oynanışta değil, geri kalan pek çok mod konusunda da zengin bir oyun bekliyoruz Capcom ekibinden.

DÖVÜŞ, CAPCOM, 2012 (PS3, Xbox 360, PSVita)



DEAD ISLAND

OUAAAH! NE İÇTİM BEN DÜN GECE YAHU?

Tanıtım videosu yayınlandığında aklımızdan geçen şey "Zombili Heavy Rain geliyor, hurraa!" oldu ama E3'te gördük ki Dead Island'ın Heavy Rain ile hiçbir alakası yok. İçi dışı zombi oyunu olmuş bizler için bu noktadan sonra Dead Island'ın pek bir çekiciliği kalmamıştı ama E3'te gördüklerimizden sonra yeniden canlandı içimizdeki zombi aşkı(?). Cennetten izler taşıyan Banoi adasının çılgın gecelerinden birinde kendimizden geçiyor ve sonunda soluğu yatağımızda alıyoruz. Uyandığımızda gördüğümüz şeyse cennetin bir gecede nasıl cehenneme dönüşebildiği oluyor. Bir ada dolusu zombiye karşı mücadele edeceğimiz oyun, etraf silah kaynamadığı için korkutucu derecede yakın dövüşlerle geçiyor. Allah sonumuzu hayır etsin! (HAAAYIIIRRR!)

FPS, TECHLAND, 9 Eylül (PC, PS3, Xbox 360)





Profesyonellerin Seçimi

ROG MATRIX ekran kartında donanımsal tweaking teknolojisi

Güçlü bir ekran kartı arayan oyuncuların kesinlikle pek çok seçeneği var ve en yüksek ayrıntı seviyesinde en popüler oyunları oynamanın getirdiği baskıyla baş edebilecek pek çok üst seviye model mevcut. Bazı oyuncular kartlarının performansını arttırmak için overclocking yazılımları kullanmayı bile deneyebilir, peki, sadece bir düğmeye basarak performansı arttırabilen donanımsal overclocking araçlarını kullanmayı hiç düşündünüz mü? ASUS tek düğme donanımına sahip ve bu teknolojiyi yeni ROG MATRIX GTX 580 ile sunuyor!

Bir profesyonel gibi overclock yapın!



ASUS ROG MATRIX GTX 580 ekran kartı kutudan çıktığı andan itibaren 816MHz'lik etkileyici bir hızda işlem yapar ve 1.5GB'lik kuvvetli 4.008GHz GDDR5 RAM'e sahiptir. Ancak kartı daha da etkileyici kılan şey, performansın ince ayarını yapan ve donanım seviyesinde ölçen TweakIt ve ProbeIt ile birlikte yeniden tasarlanmış olan PCB'dir. Kartın PCB'si üzerinde "+" ve "-" tuşlarına bastığınızda voltajı anında ayarlayabilirsiniz.



Overclock yaparken, en iyi ayarları bulabilmek belirli bir deneyim gerektirebilir. Bir tweaking işleminin gerekenden fazla yapılması çökmelere neden olabilir. Bir kartın bu durumdan kurtarılması ustalık isteyebilir. Ancak ROG MATRIX GTX 580 bu sorunu, işler kötüye gittiğinde varsayılan ayarlara anında geri dönülmesini sağlayan bir Safe Mode (Güvenli Mod) düğmesi ile çözüyor!

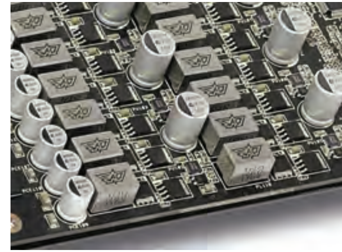
Bir vitrin camından neler olup bittiğini görmenin mükemmel bir yolu olarak; mevcut grafik işlemci yükünü göstermek üzere renk değişimli bir ekran sağlayan beş seviyeli MATRIX LED yük göstergesi, bir mücevher gibi parlamaktadır.



Tamamen yeni GPU Tweak hizmet yazılımı da gerçek zamanlı saat frekansı, voltaj, bellek zamanlaması ve fan hızı ayarı sağlamaktadır ve ayrıca arkadaşlarınızla paylaşmanız için bir klavye kısa yolu ile oyun için video klipleri kaydedebilmektedir. Donanım ve yazılım performans arttırıcı özelliklerin bu kapsamlı seçimi sayesinde ROG MATRIX GTX 580, 6.002 puanlık 3DMark 11 Performansına ulaşabilmektedir.

Baskı altında soğuk kalabilmek

Üzerine yüklenebilecek baskı miktarı dikkate alındığında, ROG MATRIX GTX 580'nin sağlam ve güvenilir olması gerekmektedir. Super Alloy Power (Süper Alaşım Gücü) olarak adlandırılan ve 2.5 kat daha uzun bir kullanım ömrü ile referans tasarımla karşılaştırıldığında %15 performans artışı ve 35°C daha soğuk çalışma sağlayan bir özel ASUS karışım formülü kullanmaktadır.



Grafik işlemci ile doğrudan temasta bakır ısı boruları uygulayan özel DirectCU II teknolojisi ile soğutma işlemi kontrol altındadır. Borular, referans tasarıma oranla %600 daha fazla hava akışı sağlayan iki büyük fan yardımıyla ısıyı etkili bir şekilde aktarmakta ve sonuç olarak %20 daha az işletim sıcaklığı sağlamaktadır. Kart kutudan 816MHz olarak çıkarken, %100 fan hızı düğmesine basıp voltajı ayarladığınızda, 1GZ elinizin hemen altında!

Sonuçlar

3DMark 11 (Performans)

MATRIX GTX 580 Platinum	6,002
Referans GTX 580	5,487

Unigine Heaven 2.1 (1920 x 1200, 4 x AA, 16 x AF)

MATRIX GTX 580 Platinum	45.4fps
Referans GTX 580	44.1fps

Metro 2033 (1920 x 1200, 4 x AA, 16 x AF)

MATRIX GTX 580 Platinum	45.00fps
Referans GTX 580	43.33fps

Son söz

MATRIX GTX 580 sıfırdan yaratıldı ve ASUS ROG'un sağlam şöhreti üzerine kuruldu. Daha fazla overclocking alanı, daha soğuk işletim ve arttırılmış dayanıklılık elde etmek üzere yenilikçi özellikleri bir araya getiren MATRIX, referans tasarıma çok büyük bir fark atmaktadır ve en uç noktayı isteyen hardcore oyuncular için mükemmel bir seçimdir.

Önemli Teknik Özellikler

MATRIX GTX580 P/2DIS/1536MD5

Grafik İşlemci: NVIDIA® GeForce® GTX 580, 816MHz
Bellek: 1536MB GDDR5, 4.008 GHz etkin
Bant Genişliği: 384-bit arayüz
Çıkış / Giriş: DVI x 2, HDMI x 1, Ekran Portu x1
Boyutlar: 11.4" x 6" x 2.4"





İkinci oyundaki hatalarından çok iyi ders almış Ubisoft. Birbirinin aynısı Checkpoint çatışmalarını yaşamayacağız.

FAR CRY 3

3 KUTU SITMA İLACI LÜTFEN

2008 model Far Cry 2 dopdolu, realizm odaklı bir aksiyondu. 1 milyondan fazla satan bu başarılı yapımın devamı Ubisoft'un E3 medya brifinginde duyuruldu. Oyunun tanıtım videosu, E3'ün bildik curcunası içinde, kurgu ve sunumundaki kalitesiyle fark yaratan demolardan biri oldu. Videodaki gösterişsiz tarz ve direkt yaklaşım tam da Ubisoft'un FC3'ün merkezine yerleştirmek istediği olguyla örtüşüyordu; gerçek insanlar, doğal ve inanılır karakterler… FC2'deki politik temaya karşın FC3'ün psikolojik odaklı tasarlanmasının ana sebebi de işte bu.

Üçüncü macera için seçilen "açık dünya", ilk oyundan da aşina olduğumuz tropik ormanlarla örtülü bir ada... Pasifik Okyanusu'ndaki bu zümrüt yeşili dekorda yöneteceğimiz ana karakterimiz ise Jason Brody. Jason adaya düşmeden önce kendisine yanına alacağı 3 şey bile sorulmadığından yapımcılara biraz kızgın. Bir de bu vahşi cennetten tek parça halinde kaçmaya çalışırken başına ne çoraplar örüleceğini bilse…

Adanın karanlık bir sırrı var ve belki de bu yüzden köşe bucak tamamen delirmiş düşman kaynıyor. E3'teki oynanış demosundan anladığımız kadarıyla "delirmiş" sözüyle işaret edilenler, yerel halka kan kusturan milis gruplardan ibaret. Demodaki çizim mesafelerine, detaylandırma ve ışıklandırmaya baktığımızda Dunia motorunun geçen 3 sene içinde oldukça mesafe kat edip olgunlaştığını görüyoruz. Sıvasına kadar dağılan duvarlar, kıymığına varasıya parçalanan köprüler dinamik arazi deformasyonuna güzel örnekler sergiliyor. Başarılı seslendirmeler, her köşesinde hareket olan ada ortamını bütünlüyor.

Oyunun ilk yarısındaki baş kötü Vaas, muhteşem saç modeline rağmen ziyadesiyle dengesiz bir arkadaşımız… FC2'deki savaş taciri düşmanımız Jackal'ı hatırlarsınız, biz sıtma nöbeti içinde kendimizi terden tere verirken arsız adam karşımıza geçmiş bize Nietzsche'den alıntılar eşliğinde kültür dayağı atıyordu. Burada da ellerimiz düğümlenmiş, ayağımıza bağlı beton blokla nehrin dibini boylamadan önce Vaas efendinin ayarsız vaazında Einstein'dan esintilere rastlıyoruz. O konuşurken ekranda sergilenen başarılı vücut ve yüz animasyonları, adamın deliliğini adeta tescilliyor.

Açıklamalara bakılırsa oyun "görebiliyorsan gidebilirsin" felsefesini uygulayacak fakat adanın tümünü bir anda oyuncunun keşfine sunmak yerine soğanın katmanları gibi kademe kademe açacak. Bu keşif yolculuğunda vakit tasarrufu sağlayacak bir hızlı seyahat sisteminin de müjdesi verilmiş durumda.

Ubisoft, çevre etkileşimi konusunda yaratıcı çözümler üretmemizin FC3'te bize avantaj sağlayacağını öne sürüyor. Örneğin oynanış videosunda Jason, ardına gizlendiği şelale sayesinde yakınlardaki bir devriyeyi usta bir "boyun masajı" ile rahatlatıp tüfeğini ödünç alabiliyor. Çömelerek yaklaşıp düşmanı kendi bıçağıyla deşmek, yükseklerden Ezio özentisi ölüm dalışları yapmak gibi farklı infaz seçenekleri oynanıştaki çeşitliliği gözler önüne seriyor.

Gizlilikten tam gaz çatışma ortamına kadar geniş bir aksiyon yelpazesi sunan, taktiksel doğaçlamayı teşvik eden, merakı ve araştırmacılığı ödüllendiren, bütünüyle açık uçlu bir oyun yapısından söz ediyoruz. Oyuncuya açık amaçlar verilecek ama araçlar önüne koyulmayacak. Kafamızda alternatifler şekillenmeye başladıkça hâkimiyeti oyun stilimiz devralacak. Tüm bu vaat edilenler başarılırsa FC3 şüphesiz Dunia güzeli bir oyun olacak (bu kelime cambazlığını yapmadan bitiremezdim!).

FPS , UBISOFT MONTREAL, 2012







Bu hem Farcry 2'den, hem de Crysis 1'den daha çok ilk Farcry'ı andırıyor, ne dersiniz?


Sweet Tooth'un kamyonu hopadanak iki ayaklı bir robota dönüşüyor.

TWISTED METAL

BİR DE "NEDEN PALYAÇOLARDAN KORKUYORSUN?" DİYE SORARLAR

Konu David Jaffe olduğunda işin içinde vahşet ve karmaşa olacağını hepimiz tahmin ediyoruz (her ne kadar portföyünde bir adet Mickey oyunu bulunsa da). Gazabından bugüne kadar ne arabalar kurtarabildi kendini ne de Olimposlular. Geçen zaman içinde araba kapıştırmaktan sıkılmış olacak ki God of War isimli naif bir seri yaratıverdi kaşla göz arasında. Ama onun aklında hep ilk göz ağrısı vardı. İlk oyundan tam 16 sene sonra, yine Twisted Metal ismiyle efsane karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Hayır bu bir devam oyunu değil, bu yeniden doğuşun ta kendisi...

İlk olarak geçtiğimiz yıl E3'te boy göstermiş olsa da neye benzediğini tam olarak bu E3'te anlayabildik. Aslında garip bir şekilde Sony, konferasında Twisted Metal'in üzerine pek düşmedi. Yayınlanan yeni trailer dışında çok da bir şey koparamadık esasında ama "intikam" isimli bu video gösterdi ki eğlence arayanlar bu oyunda istediklerini bulacaklar. Konsept olarak birbirini yok etmeyi amaçlayan arabalar var elimizde ve bunun için her türlü donanıma sahipler. Roketatardan lazere, makineli tüfekten mayına pek çok silah sahibi olmamız yetmiyormuş gibi araçların robota dönüşmesi ile şenlik tavan yapıyor. Özellikle multiplayer modları ile serinin önceki oyunlarından ayrılacak olan yapım nedendir bilinmez grafiksel anlamda gerçekten vasat görünüyor. Geçen seneki sunum sonrası grafik konusunda gelen eleştirilere, "Oyun bitme aşamasına geldiğinde bundan daha iyi gözükecek" şeklinde karşılık veren Jaffe, söylediğini pek de gerçekleştirebilmiş değil. Yine de oyun çıktığında kötü adam kahkahaları ata ata oynayacağımız gerçeğini değiştirmiyor bu durum...

AKSİYON, EAT SLEEP PLAY, 4 EKİM (PS3)

Fuarın dumur anı, video çekimleri sırasında "işte Atari standına da güzel kızlar koymuşlar, gerisi boş" dediğimizde, uzun boylu, güzel ve zenci ablanın bizimle Türkçe muhabbete başlaması oldu.

FINAL FANTASY: XIII-2

BİR KEZ DAHA ÇAL SQUARE

FF XIII'ü bilmiyoruz beğenmiş miydiniz ama biz biraz çizgisel bulsak da oyunda bayağı eğlenmiştik. XIII-2 ile bildiğiniz gibi hikaye farklı açılardan ve karakterlerle devam edecek. Serah, Lightning'i ararken yeni karakterlerimizden Noel kendisine destek veriyor. Oyunda çok büyük değişiklikler yok ama hiç yok da değil. Örneğin dolaşırken düşman radarında artık yeşil, sarı ve kırmızı renklerle o andaki saldırı durumunuz temsil ediliyor. Yeşilde düşmana saldırırsanız arkasından saldırmış oluyor ilk atak hakkını kazanıyorsunuz. Kırmızıda saldırırsanız dezavantajlısınız, ilk saldırı düşmana geçiyor, sarı renkteyse bir şey olmuyor, her şey normal seyrinde ilerliyor. Bu tip minik geliştirmelerle FF XIII-2 gözümüze fena gözükmedi. Hikâyedeki boşlukları da dolduracağını düşünürsek potansiyel iyi.

RYO, SQUARE ENIX, 2011 SONU (PS3, Xbox 360)


Final Fantasy XIII'ün sonundaki olaylardan sonra FFXIII-2'nin başlangıcı ilaç gibi gelebilir.


İlk Darkness'da yeterince vahşi olmadıysanız, çizgi romansı bu grafiklerde düşmanlarınızı ortadan ikiye ayırabildiğinizi bilmek sizi memnun edebilir. Ama siz yine de bir doktora görünün.

DARKNESS 2

BİR BEN VAR BENDE, BENDEN İÇERİ

Karanlıkta kaldığı sürece arzuladığı herşeyi yaratabilen anti-kahraman Jackie Estacado'nun garip macerası devam ediyor. Son oyunda kız arkadaşını kaybetmesine rağmen çatıştığı mafyaynın lideri olmuştu. Artık Don olan ve yaklaşık 2 yıldır Karanlığın güçlerini kullanmayan Jackie, bir baskın sonrası karanlığı bir kez daha karanlığa sığınmak zorunda kalıyor. Ancak bu sefer karşısında iki sorun olacak, ilki kendi iradesi olan karanlık 2 yıldır kapalı kaldığı için Jackie'ye biraz kızgın, diğeriyse bu sefer karşısında sıradan bir mafya topluluğu değil "Kardeşlik" var. Kardeşlik illuminati misali 1000 yılı aşkın süredir varlığını sürdüren bir örgüt ve daha da önemlisi Karanlık ve onun zaaflarından haberdarlar. The Darkness 2, sevenlerine hikayenin beklenen devamını ve daha da önemlisi daha fazla karanlık etkileşimi ve daha büyük karanlık yaratımlar vaat ediyor. Özellikle 2 dokunaç ve iki silahın aynı anda kullanılabildiği "Quad mode"la dikkat çeken Darkness 2, çizgi roman severleri hayal kırıklığına uğratmayacak gibi duruyor.

FPS, DIGITAL EXTREMES, 4 EKİM 2011 (PC, PS3, Xbox 360)

YUKARIDA: Yine mi dev, kıllı örümcekler!
AŞAĞIDA: Sinan Skyrim duvarının önünde poz verir.





ELDER SCROLLS: SKYRIM

TAMRIEL, BEKLE BİZİ!

Todd Howard… Tam 16 yıldır Bethesda'da çalışan bir insan izlenimi vermiyor hiç, hatta kısacık boyuyla benden 10 yaş genç olduğuna iddia edebilirim. Ancak kemerinde Redguard, Future Shock, Morrowind, Oblivion ve Fallout 3 olan, direktörlüğünü yaptığı oyunu bir şaheser haline getirdiği tartışılamayacak bir yapımcı kendisi (şey, belki Redguard ve Future Shock hariç). Skyrim de Todd Howard'ın yönetimi altında geliştiriliyor. İlk bakışta görsel olarak Oblivion'dan kat be kat iyi gelmedi bana. Tabii bu Tuğbek'in dediği gibi "zamanın eski grafikleri güzel hatırlatma" etkisinden de olabilir. Ama beni esas etkileyen, yükleme ekranlarının olmayışı oldu. Tek bir tuşa basarak tüm Skyrim'i gökten görebildiğiniz harita ekranına geçebiliyor, binalara ve şehirlere hiç kesintiye uğramadan girebiliyorsunuz.

Silah kullanımında çok hafif arcade'imsi yeni bir sisteme girmiş Bethesda. İki elinize iki silah, bir silah bir kalkan, iyi büyü veya bir silah bir büyü alabiliyorsunuz. Seçtiğiniz kombinasyona göre yapabildiğiniz ataklar ve defansınız değişiyor. Bir elinizde alev büyüsü varken parmak uçlarınızdan alev okları atarken, iki elinize de alev büyüsü alırsanız avuçlarınızda bir alev topu yoğurabiliyorsunuz.

Büyülerin dünyaya etkisi de gözükebiliyor. Gösterimde karşıdaki hayduta atılan buz büyüsünün bir kısmı boşa gidip arkadaki çimenlik araziye düştüğünde, yerdeki çimenleri dondurdu. Detay konusunda nasıl bir hayvanlık içinde olduğunu anlamanız için, hayvanların değişik türde etlerinden, topladığınız bitkilerin köklerindeki kılcal uçlara kadar modellenmiş.

Oyunda okunabilecek 300'den fazla kitap olduğunu söylemiş miydim? Bu benim için çok önemli, çünkü bir kitabın devamını bulmak için hiçbir quest'e girmeden 5 saat dolaşabilirim (Arcanum). Bu da 50 saatte bitecek bir oyunu 150 saate uzatabilirim demek. Eğer siz de benim gibiyseniz, yaşadınız demektir.

Son olarak ejderhalar… Bu devasa, majestik yaratıklarla organik bir bağınız var. Kendimiz bir Ejderdoğan olduğumuz için, ejder dilini anlıyor ve Ejder Çığlık'larını kullanabiliyoruz. Ejder Çığlık'ları normal büyülerin çok üstünde güçlü büyüler gibi çalışıyor. Bir ejderhayla savaşınız tamamen önceden planlanmamış oluyor ve onu nasıl indireceğiniz tamamen size kalmış (genellikle inen siz oluyorsunuz). Ama öldürdüğünüz her ejderha size yeni bir Ejder Çığlığı öğrenme gücü veriyor. Mesela bir Ejder Çığlığı 1 km kare etrafınızda bir fırtına çıkartıyor, etraftaki tüm düşmanlara şimşekler yağdırarak korkunç bir yıkıma sebep oluyordu. Yani, ejderhalara dalıp Ejder Çığlığı öğrenmek mi, yoksa güvenli yoldan gidip oyundaki en etkileyici güçleri görmemeyi mi tercih edeceğiniz size kalmış.

RYO, BETHESDA, 11 KASIM [PC, PS3, Xbox 360]

Kinect sahibi olmak için iyi bir sebep olabilir Crytek'in yeni oyunu Ryse.

RYSE

AT, AVRAT, KINECT

Microsoft'un E3 basın toplantısında sunduğu fragmana göre Ryse, Roma devrinde geçen Kinect tabanlı bir savaş oyunu olacak. Hatta işler yolunda giderse aynı anda hem Xbox kontrolörü hem de Kinect'le oynanabilen ilk yapım olarak şöhreti artacak (Rise). Tabi bu melez Kinect projesi tutmazsa satışların pilava (Rice) dönüşmesi de olası…

Tanıtım videosunda Tiber Nehri kıyısı boyunca birbiriyle savaşan yüzlerce asker görüyoruz. Ryse mekaniklerinin nasıl işlediği hakkında fikir sahibi olabilmemiz için oyun kamerası bizi bir köprünün üzerine, elinde kılıcıyla bize hücum eden bir askerin karşısına yerleştiriyor. Bir diğer kamera, evinde Ryse oynayan bir aktörün hareketlerini takip ediyor. Aktörün TV'ye paralel tuttuğu kolunu ileri itip yüklenmesinin ekranda shield bash hareketine dönüşmesini izliyoruz. Kılıç saldırısı falan derken aktör kardeşimiz aşka gelip düşmana bir de kafa yapıştırıveriyor! Ekrandaki asker burnunun kırıldığını teyit edercesine ellerini kanlı yüzünde birleştiriyor, o arada yediği tekme ile hepten sersemliyor. Ve aktörün yukarıdan aşağıya savurduğu koluyla ekranda uçuşa geçen bıçak, düşmanın alık yüzüne yaklaşırken ekran kararıyor. Sahne, pelteye dönüşen bir şeylerin sesiyle son buluyor.



Ryse'ın ESRB tarafından M derecesi verilecek ilk Kinect oyunlarından biri olacağı kesin. Görsellik ve ses efektleri de acımasız aksiyonu pekiştirir nitelikte; karşımızdaki düşmanın bol bol kanayan görüntüsü hayli gerçekçi duruyor. Ryse'ın yetişkin bir Kinect deneyimi konusunda ne kadar ileri gideceğini zaman gösterecek. Bizimse tek dikkat etmemiz gereken oynarken fazla coşup TV'ye uçan tekme atmamak olacak.

AKSİYON, CRYTEK, 2012 [Xbox 360]

Metro 2033'ün sonundaki olaylardan sonra hikayenin ne şekilde ilerleyeceğini merak ediyoruz.

METRO: LAST LIGHT

EN KARANLIK SAATİMİZDEKİ SON IŞIK

4A Games'in başarılı (fakat değerinden az takdir gören) yapımı Metro 2033'ün devam oyununda ilk maceranın kahramanı Artyom ile Moskova'nın derinliklerine dönüş yapıyoruz. Yıl 2034, yeraltındaki metro tünellerinde hâlâ mutantlar kol geziyor. İnsanlık ise kendi içinde gruplara bölünmüş ve savaş halinde.

E3 demosunda Artyom ve bir yoldaşının Metro'nun faşist gruplarından Reich'ın bir üssüne düzenledikleri operasyon sergileniyor. Sessizce sızmak ya da kaba kuvvet kullanmak konusundaki yaklaşım oyuncunun seçimine bırakılıyor. Bu oynanış videosu aynı zamanda 4A Engine'in çevre etkileşimi ve dinamik ışıklandırma alanlarında hayli marifetli bir motor olduğunu kanıtlıyor.

Demodaki tüm silahlar titizlikle modellenmiş, şarjör doldurma animasyonları özenle detaylandırılmış. Video herhangi bir keşif öğesi ya da insan-dışı bir düşman içermemesine rağmen oyunun "survival" boyutunun göz ardı edilmediğini silah ve cephane kıtlığından anlıyoruz.

Last Light için multiplayer ortam ve mazoşistler için bir super hardcore modu gündemde. Ateş etme sistemindeki pürüzler ve bazı etkisiz silahlar elden geçirilmiş. Yeni savaş sistemi sayesinde düşman zırhının herhangi bir parçasına ateşimizi odaklayabileceğiz. Vuruş hissi ve animasyonlarındaki ilerlemeler de demoda göze çarpanlar arasında (bu demonun dışında bir de Portishead'in muhteşem parçası eşliğinde dönen fragman var ki mutlaka izleyin derim).

THQ oyunda daha fazla sayıda istasyon-şehir olacağını, yapay zekâda iyileştirme yapıldığını, daha kompleks ve tutarlı düşmanlarla baş etmek zorunda kalacağımızı haber veriyor. Oyunu sadeleştirip batının kitle pazarına yönelme fikrine sıcak bakmadıklarını, tek niyetlerinin bu defa kusursuz bir başyapıt üretmek olduğunu vurguluyorlar. Kusursuz oyun olur mu bilemeyiz ama söz konusu Metro ise biz kadı kızına da razıyız.

FPS, 4A Games, 2012 [PC, PS3, X360, WiiU]

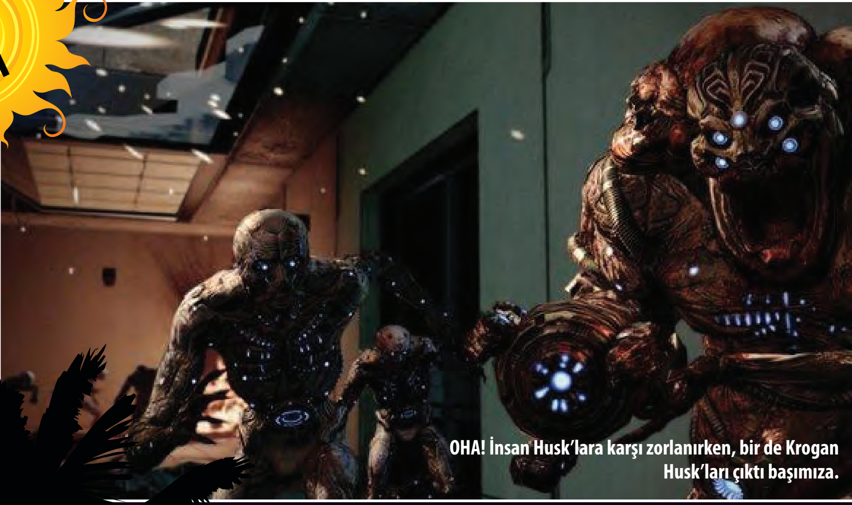
BİLMEMEK DEĞİL, OYNAMAMAK AYIP

Her E3'te olduğu gibi, bu sene de önceden zerre umrumuzda olmayıp da beş dakika oynayınca "Aman Allaahıııım!" nidaları atmaya başladığımız oyunlar oldu. Mesela SEGA ***Binary Domain*** adlı nurtopu gibi bir aksiyon oyunu yapıyor PS3 ve 360'a. Oyunumuz bir sebepten ötürü iki katlı bir şehre dönüşen Tokyo'nun 2080 yılında geçiyor. Alt kata masum görünüşlü ama saldırgan robotlar hakim. Buraya 4 kişilik bir ekip halinde dalıyoruz ve robotları tarumar ediyoruz.

Binary Domain'in (sağdaki resimdeki oyun) ilgimizi çekmesinin sebebi hem aksiyonundaki tokluk (siper çatışmalı aksiyon) hemi de yanınızdaki adamlara konuşma seçenekleriyle emir veriyor olmanız. Bu yıl gelmez gibi gözüküyor ama gelince gözünüz üstünde olsun.

Kinect'le zerre ilgilenmeyen ama Lemmings hastası birisi olarak, Konami'nin ***LeedMees*** oyunu da ilgimi çekmeyi başardı. Oyunda bir kapıdan girip dümdüz yürüyen beyinsiz yaratıkları, kendi vücudumuzu şekilden şekle sokarak çıkışa ulaştırmaya çalışıyoruz. TV'nin karşısında maymun olmamız yetmiyormuş gibi iki kişi oynayıp birbirimizin yaratıklarına pis tuzaklar kuruyoruz. Kinect'i olanlara duyurulur.

Gotham City Impostors da ilginç bir oyun. Batman ve mahdumlarından esinlenen normal Gotham City sakinleri maskeyi çekip ortalığa atlar ve birbirini vurmaya çalışır. Göbekli Batman, kel muhasebeci Joker olarak ortamlara aktığımız online bir aksiyon oyunu olan GCI, ilginç konseptiyle denenmeyi hak ediyor. Üstelik, başarılı FPS'ciler Monolith yapıyor.


OHA! İnsan Husk'lara karşı zorlanırken, bir de Krogan Husk'ları çıktı başımıza.



MASS EFFECT 3

"BEN SİZE DEMİŞTİM" DEMEYE ZAMAN YOK

Yanılıyorsam düzeltin, ama sanırım oyun dünyasında ilk defa iki oyun boyunca verdiğiniz kararlar serinin son oyununu derinden etkileyecek. Benim gibi save'leri yok olmuş bahtsızlar hariç, sadece size özgü bir üçüncü oyunla karşılaşmak üzeresiniz. Mass Effect 3, Shepard'ın Reaper'ların gelişini geciktirmek için bir Mass Relay'i yok etmesinin sonucu yarım milyon Batarian'ın ölümünün açıklamasını verdiği dünyadaki bir askeri mahkeme sırasında başlıyor. Tüm organik yaşamı bitirmek üzere galaksimize giren Reaper'lar hiç duraksamadan dünyanın en önemli şehirlerini yok etmeye başlıyorlar. Shepard'ın ilk yaptığı şeyse... Kaçmak oluyor.

Üç farklı oynanış demosu izledik E3'te. Bunlardan ilki, iyice elden geçirilmiş siper çatışmasını ele alıyordu. Nişan almak mekaniği iyice keskinleşmiş, bu konuda Gears of War'dan geri kalır hiçbir yanı kalmamış oyunun. Siperde yön değiştirmek kolaylaşmış. Buna ek olarak, Shepard'a yakın dövüşte düşmanın böğrüne sokabileceği bir enerji bıçağı verilmiş. Rol yapma öğesi olarak ise silahlarınızı modifiye ederek geliştirebilme özelliği eklenmiş. Güçlerinizde ise daha fazla seçeneğiniz mevcut, her tür gücünüzün dalları var ve hepsinin uzmanlık seviyesine ulaşmak güç olacaktır. Bunların haricinde arabirim Mass Effect 2 ile birebir aynı.

İkinci bölüm, oyunda ve önceki oyunlarda vereceğiniz kararların ne kadar önem taşıdığını gösteriyordu. Savaşçı Krogan ırkının üreyemediği için yok olmak üzere oluşu, Mass Effect serisinin en önemli konularından biridir. Bu bölümde, bilinmeyen bir gücün (muhtemelen Cerberus) gizli üssünde tutulan doğrugan bir Krogan dişisi buluyorsunuz. Onu korumak ve kurtarmak ilk göreviniz. Ama eğer ilk oyunda Wrex'i öldürmediyseniz, işlerin daha da karışacağına emin olabilirsiniz bu durumda.

Oyunun genelindeki amacınız, dünyadan başlayan evrenin yokoluşunu durdurmak için zaten insanlığa kıl olan diğer ırkları büyük bir saldırı için tüm filolarını ve askeri güçlerini sizin komutanıza vermeye ikna etmek. Tabii bu çok ama çok zor olacak, çünkü diğer ırklar tüm filosunu size, muhtemelen yokolacağını bile bile verdiklerinde kendileri savunmasız kalacak. Bunun için ne yapacağınız, nasıl yapacağınız ve önceki oyunlarda o ırklar için ne yaptığını büyük önem taşıyor.

Sinematik olarak Mass Effect 2'den hiçbir eksiği, hatta fazlası olan Mass Effect 3 için heyecandan bayılmak üzereyim. Şimdi oturup ilk iki oyunu baştan oynamalıyım. Allah'ım, n'olur bana vakit ihsan eyle!

AKSİYON, BIOWARE, 6 MART 2012 [PC, PS3, 360]

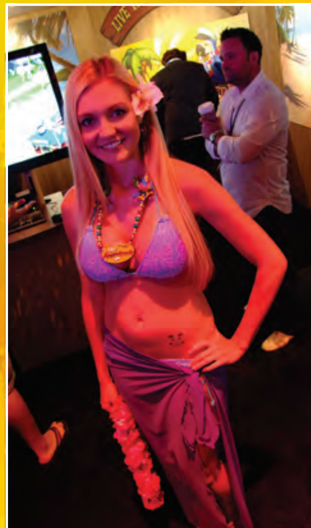
YILIN EN GÜZEL E3 KIZLARI

Her yıl E3'ün en güzel 5 kızını seçmesek olmaz. Bu yıl güzel kız sayısında bir azalma vardı. Lakin güzel olanları da hakikaten göz kamaştırıcıydı. Bizim birincimiz ise ilginç bir şekilde Lara Croft kıyafetine bürünmüş, ama Booth Babe olmayan soldaki oyun editörü kızımızdı.












Ve en sonunda Nathan bakarak bir kargo uçağını düşürmeyi başarır. Bahtsızlığı ona bu gücü vermiştir.

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

VE NATHAN "YANLIŞLIKLA" CRUISE GEMİSİNİ BATIRIR

Uncharted 3 için E3'te iki farklı gösterim vardı; İlki Drake'i silahlı adamlarla dolu bir geminin içinde gösteren video sunumu, diğeriyse kapalı kapılar ardında doğrudan oynanabilir olarak bulunan ve Arabistan çöllerinde son bulan uçak bölümü. Hemen belirteyim Drake'in neden gemiye gizlice sızdığını veya gemide neden küçük bir orduya yetebilecek kadar silahlar ve bir uçaksavarın olduğunu bilmiyoruz, zaten Sony'nin derdi de hikayeden çok oynanışı göstermekti. Oyunla ilgili farkedeceğiniz ilk şey iyice abartılmış detay seviyesi oluyor. Uncharted 2'deki bina kovalamacılarında içinden geçtiğiniz odaların veya dağ evlerinin detaylarının yeterli olduğunu düşünüyorsanız, UC 3 sizi çok ama çok şaşırtacak. Özellikle gemi bölümleri bu konuda çok başarılılar. Hem içinde birinin yaşadığını hissettiren kamaralarıyla hem de gemi dalgalarla dans ettikçe sağa sola savrulan objeler atmosferin hiç olmadığı kadar canlı olmasını sağlamış. Drake sonrasında gizlice ilerleyerek, onu beklemeyen bir kaç paralı askeri saf dışı bırakıyor ve tahmin edeceğiniz üzere bir süre sonra yakalanıyor. Başka bir karakter olsa, bu durumu anlayışla karşılardı ama Drake manyağının gemiyi bir şekilde batırmasıyla son bulan olayların sonunu az çok sizde tahmin edebilirsiniz. Bu noktada oyuna eklenen muhteşem şu fiziklerini görüyoruz. Sular yavaş yavaş açılan çatlaklardan sızıyor ve bütün hangarı doldurmaya başlarken siz hem boğulmamaya hem de diğer askerlerle çatışmaya devam ediyor olacaksınız.

Hangar bölümünü doğrudan oynayabilmemiz bize oyun hakkında daha fazla fikir veriyordu. Arabistan'a gidecek son şanslarını kaçırmak istemeyen Elena ve Drake bunun için iyi korunan bir üsse girmeye çalışıyor ve olaylar her zaman olduğu gibi burada da ters gidiyordu. Oynanış zaten normal Uncharted mekaniklerine dayandığı için gayet akıcı ve başarılı gidiyor. Bir de arada Elena olarak Drake'in üzerinde bulunduğu bir askeri kamyonu sürerken ona diğer araçlara geçmesine imkân verecek pozisyonlar sağlamaya çalıştığımız ilginç bir sekans eklenmiş ki bence hiç fena olmamış. Sonunda Drake oldukça iri yarı bir izbandutla, girdiği kargo uçağında kapışıyordu ama olayların onun için pek de iyi yönde bittiğini söyleyemek oldukça zor.

AKSİYON, NAUGHTY DOG, 1 KASIM (PS3)



Hayatınız boyunca uçuş simulasyonlarından uzak durmuş olsanız da, Assault Horizon sizi kandıracak.



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

YENİ ACE, YENİ UFUKLAR

Assault Horizon E3'te iki ayrı bölüm halinde oynanışa sunuldu. Miami'de gökdelenlerin arasında uçurduğumuz F22 bize it dalaşının inceliklerini gösterirken, Doğu Afrika semalarında kullandığımız helikopter kapıdaki makineli tüfekçisiyle aksiyona farklı yaklaşımlar getiriyordu.

Yeni Ace, askeri yazar Jim DeFelice tarafından kaleme alınan sürükleyici bir savaş draması olacak. Senaryo bu defa alternatif gerçeklik yerine dünyamızdaki güncel politik durumlardan beslenecek. Oynanış ise tam tersine gerçekçilikten uzaklaşıyor. Modern Warfare gibi sinematik aksiyonlardan ilham almışçasına kurgulanmış sahneler, her patlamaya odaklanan ve tüm ekranı sarsan dramatik kamera açıları serinin takipçilerinde soğuk duş etkisi yaratabilir. Ama üzülmesin Ace hayranları; kontrol şemaları, uçuş yardımları ve ince ayarlar sayesinde arcade ve simülasyon arasında size en uygun noktaya konuşlanmanız mümkün olacak.

UÇUŞ SİMÜLASYONU, PROJECT ACES, 11 EKİM (PS3, Xbox 360)

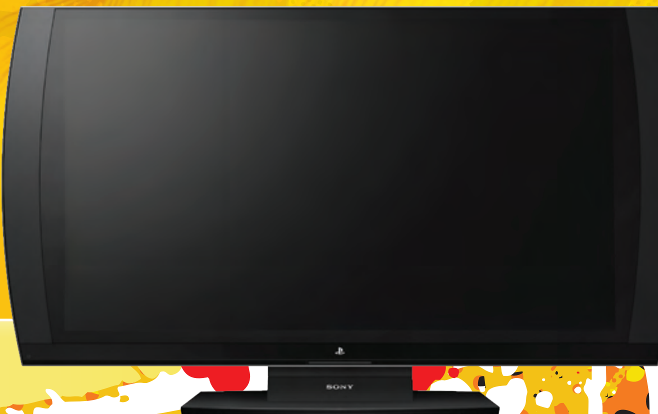


SONY PLAYSTATION TV

PSVita'nın hayhuyu arasında Sony'nin açıkladığı bir diğer donanım pek de ilgi görmedi: 24 inçlik 3DTV. Şekli PSP gibi oval olan TV'nin ismi de Playstation TV olunca, sadece odasında 3D PS3 oynamak isteyenlere yönelik tasarlandığı iyice belli oldu!

Aleti fuarda bizzat denedik ve 3D'sinin Sony Bravia'lardan çok daha net görüntü sağladığını gördük. Belki bunda ekranın daha küçük olmasının da etkisi vardır ama görüntü gerçekten çok temiz. Ama PSTV'nin en ilginç yanı bu değil. Eğer benim gibi çok oyunculu oyunları splitscreen oynamaktan nefret ediyorsanız, bu TV ilaç gibi gelecek, zira ekranda iki ayrı oyuncuya iki farklı görüntü gönderebiliyor! Ne sihirdir ne keramet, 3D için kullanılan teknolojiyi basit bir şekilde aynı ekranda iki görüntüyü üst üste çıkartıp, bir gözlüğe birini, diğerine ikincisini gönderiyor.

1080p, 4ms tepki süreli, 5000:1 kontrastlı PSTV'nin fiyatı 500 dolar olacak (800 TL). Yanında bir 3D gözlük, HDMI kablosu ve Resistance 3 ile birlikte gelecek ki bu üçünü ayrı ayrı alsanız toplamda 200 TL ediyor. 32 inçlik 3D TV'lerin fiyatının 1700 TL'den başladığını düşünürseniz, Playstation TV bu yıl alınacaklar listesinde başa oynayacak demektir.



Nasıl, Playstation TV'nin şekli gerçekten de PSP'yi andırıyor değil mi?

Sen koskoca E3 düzenle, ama insan yemeği yapama! Leş hamburgerlere 10 dolar diyorlar bir de! 3 gün boyunca aç kalmadıysak, bunun sebebi basın odasındaki kuru sandeviçlerdir.



Wii U™





VE NINTENDO YENİDEN HARDCORE OYUNCULARA GÖZ KOYUYOR

E3 öncesi çeşitli kaynaklardan gelen söylentiler, bu sene Nintendo'nun yeni konsolunu duyuracağına işaret ediyordu. Project Cafe adı altında ortaya çıkan bazı bilgiler yeni konsolun, daha doğrusu yeni konsolun kumandasının, minik bir dokunmatik ekrana, kameraya ve kendi iç hafızasına sahip olacağını söylüyordu. Gelgelelim birbirinden farklı kaynaklardan üreyen bu bilgilerin hangi birinin gerçek olduğunu kimse bilmiyor, ancak herkes bütün bunların aynı anda olmasının garip bir teknoloji kolajı yaratacağı düşüncesinde hemfikir oluyordu. E3 geldi, Nintendo Konferansı başladı ve Nintendo çıkarttı ağzındaki baklayı: Kolaj gerçekmiş.

Tam da nihayet yeni konsol geliyor, Wii isminden kurtuluyoruz galiba derken yeni cihazın "Artık sadece *Biz* değil, *Siz* de olacaksınız" tarzı reklam kokan bir ifadeyle Wii U ismiyle duyurulması biraz tatsızlık yarattıysa da, açıklanan özellikler ve sunum oldukça heyecan vericiydi. Aslında sizli bizli konuşmana gerek yok yahu Nintendo, rahat ol, valla.

BİR KONSOL DEĞİL, KONSOL KUMANDASI

Tüm konferans boyunca bir soruyu tekrar tekrar sorup durdum kendime. Bu bir yeni konsol mu, yoksa Wii için gelen yeni bir donanım mı? Wii'nin sahip olmadığı özellikler ve çalıştıramayacağı oyunlar bir bir sıralandıkça bu soru da kaybolacak gibiydi ama öyle bir sunum tarzı takip etti ki Nintendo, sanırsınız ki konsola dair hiçbir şey hazır değil daha. Birkaç görselinde arka planda unutmuş olacak ki, konsolun da neye benzediğini az çok görmüş olduk.

Tabii bu hareketler asıl olarak konsolun (ve kumandanın) son haline henüz ulaşmamış olmasından kaynaklanıyor. Daha sonra yaptığı açıklamalara göre teknolojisini tanıtmak ve onunla neler yapılabileceğini göstermek istemiş Nintendo. Tamam son hali değil belki ama tasarımına baktığımızda kumandadan daha teknolojik bir şeyler görmeyi umuyordum ben. Kalın ve dolgun hatları ile basit bir görüntüye sahip olmak yerine biraz daha son teknoloji izlenimi (unutmayalım, gelecekte ağaçlar dahil her şey metal olacak) verebilirdi.

KENDİSİ ASLINDA VOLTRAN

Gelelim özelliklerine... Bu basit görünümlü aygıtımız aslında son dönemlerin konsol modasını tamamen içinde barındırıyor. Dokunmatik ekran var, mikrofon var, kamera var, titreşim var, ivme ölçer ve akselerometre (yani hareket algılama) var, kolonlar var, var da var. Yetmezmiş gibi, normal konsol oyunlarına yetecek kadar, bildiğimiz doğal konsol kumandaları gibi yerleştirilmiş tuşları da var – evet sana bakıyor ve az da olsa kınıyorum Wiimote. Aslına bakarsanız Wiimote-DSi-Dual Shock 3 karışımı bir şey var demek en doğrusu.

Bu noktada bana ilginç gelen şey, bir kumandayı tarif etmek için bir el konsolunun ismini söylemiş olmam. Yalnızca bu cihazın görüntüleri ortaya çıkmış olsa ve 3DS diye bir şeyin varlığını bilmesek, bunun Nintendo'nun yeni el konsolu olduğunu düşünebilirdik, zira el konsolu olabilmek için gereken her şeyi barındırıyor. En azından ilk bakışta. Çünkü içine baktığımızda aslında hesaplama yapabilmek için hiçbir donanıma sahip olmadığını, sadece bir kumanda olduğunu görüyoruz. Daha sır perdesi tam olarak aralanmamış konsolumuz da bu noktada devreye giriyor.

Konsol aslında aşina olduğumuz özelliklere sahip: Televizyona bağlıyor, oyunumuzu açıyor, koltuğumuza yerleşip oynuyoruz. Bu zevkimizden iki şey mahrum edebiliyor bizi, elektriklerin kesilmesi ve televizyonun başka amaçlarla kullanılacak olması. Kabul, üstümüze göktaşı düşmesi ya da koltuğun kırılması gibi bir sürü neden de var da, en akla yatkın olanları sayıyorum ben şimdi. Elektrik konusunda bir şey diyemem zaten, kayıt noktası gezegenlerle düzgün bir açı yaptıysa, oyununuzu çok yakın zamanda kaydetmiş olmanızın verdiği huzurla el konsolunuza sarılıyorsunuz. Ancak TV'nin ele geçirilmesi daha vahim bir durum. Kıramayacağınız ebeveyniniz, hayatı size zindan etmek için doğduğuna inandığınız kardeşiniz ya da bambaşka bir sebepten TV'yi o anda bırakmanız gerekmektedir. Ne yapacaksınız peki? Gayet basit, görüntüyü kumanda üzerindeki ekrana aktarıyor, "problem?" yüz ifadenizi takınıp oyununuza devam ediyorsunuz.

Ekran sadece bu özellik için orada değil, aynı zamanda TV ekranıyla beraber DS'lerde alışık olduğumuz bir yapıyı da tamamlıyor konsol için. Ekranda olduğunda görüntüyü kalabalıklaştıran ya da yalnızca ara sıra göz atmamız gereken şeylerin bu ekranda bulunabilecek olması oldukça güzel bir düşünce. Aynı zamanda buranın bir dokunmatik ekran olması kimi



Nintendo lansmanda Wii U'nun konsol olarak özelliklerinden ziyade, bu kontrol cihazına abandı. E haklılar da, cihaz kendi başına bir konsol gibi.


Ve Sinan Wii U'yu deniyor. Şu anda oyunu yok, olanlar hep teknoloji demosu. Ama bu alet 2012'de çok ses getirecek, bizden söylemesi!



zaman konsollarda kullanması zor olan envanter seçimi, klavye ile yazı yazma gibi işlemleri de kolaylıkla gerçekleştirmemizi sağlıyor. İşin güzel tarafı, görüntü aktarımı olsun, aynı anda iki ekranı birden kullanmak olsun, birçok işlemi hiçbir kesintiye ve gecikmeye uğramadan yapacağımızın garantisini veriyor Nintendo. Tabii bunun için belirli bir sınır getirilir. Mesela telsiz telefonla komşuya gider gibi uzaklaşıp oynayacağımızı sanmıyorum, ama oturma odasında bu rahatlığı sunuyor olması ayrı bir avantaj WiiU adına.

BU SİSTEMİ GÖZÜM BİR YERDEN ISIRIYOR AMA...

Nintendo'nun aslında yeni kumanda fikrinin çıkış noktalarından bir tanesi, zamanında Gamecube ve GBA sahipleri için üretmiş olduğu bağlantı sisteminin ta kendisi. Gamecube kumandasını kullanmak yerine aynı girişten bir GBA bağlıyor, kumanda yerine onu kullanıyorduk bu sistemde. Legend of Zelda: Four Swords Adventures ve Final Fantasy: Crystal Chronicles ile özellikle kullanılan bu sistem, konsol üzerinden 4 oyunculu deneyime yeni bir çözüm getiriyordu. Birisinin ekranın dışına mı çıkması gerekti ya da tek bir oyuncuya özel bir bilgi mi verilmesi gerekiyor? Dert değil, bunu ilgili oyuncu kendi ekranında görüyor. Konsolda karşılıklı kapışırken rakibinizin sizin ekranınıza bakmasını engelleyemiyor muydunuz? Artık sorun değil, saklamak isteyeceğiniz bilgiler de bu minik ekranda.

Ne yazık ki bu sistemi kullanabilmek için yalnızca GC sahibi olmak yetmiyordu doğal olarak. GBA sahibi olmak ve kolay bulunmayan bir kabloya ihtiyaç duyuyor olmanız yetmezmiş gibi, bunları bir de dörtle çarpmanız gerekiyordu.

Wii U'yu görünce artık gönül rahatlığıyla bu sistemi kullanabileceğimizi düşünmüş olsam da, konferans sonrası elde edilen bilgilerden birisi ezdi geçti bu düşünceleri. Görünen o ki, konsol yalnızca bir adet Wii U kumandası destekliyor. Bunun açıklanan nedeni, bu donanımın basit bir kumandadan fazlası olması. Ekstra Wii U kumandası almanın oldukça maliyetli bir işlem olacağını vurguladıkları gibi, başka Wii U kullanıcılarının kendi kumandalarını getirmeleri halinde beraber kullanım imkanı yaratmaya çalışacaklarını da söylüyorlar. Bütün bunlar yüzünden Wiimote'larımızı atmıyor, Wii sahibi değilsek de muhtemelen Wii U ile bir adet ediniyoruz.

BİZ VE SİZ... PEKİ YA BEN?

Yazının sonlarına yaklaşırken artık kişisel görüşümü de aktarmak istiyorum sizlere. Nintendo'yla hatırı sayılır bir geçmişim var, yarattıkları karakterleri severek oynarım, yeni fikirler bulup uygulamaları da oldukça hoşuma gider. Wii ve hareketli oyun mantığı da başta fena halde ilgimi çekmişti, ancak gittikçe daha casual oyunculara yönelmesiyle Wii gözümden gittikçe düşmeye başlamıştı.

Nintendo bu sefer Wii'de yaptığı bazı şeylerin farkına varmış ve ne zamandır görmezden geldiği "ciddi oyuncular"la yakınlaşmaya karar vermiş. Kumandanın üzerinde bulunan tuş sayısının Wii öncesinde olduğu gibi makul miktarlara çıkıyor olması bunun güzel bir göstergesi. Yine aynı şekilde multiplatform oyunlar ve üçüncü parti yapımcılar konusunda da hatalı olduklarının farkındalar ki, bu sefer onların sağlam desteğiyle geliyorlar. Bu yeni kumanda ile kendisinin başlattığı hareketli oyunlar akımını, tam da diğer yapımcılar bu yönde sağlam adımlar atmaya başlamışken birazcık duraklatıyor, başka bir teknolojik akıma yöneltiyor oyuncuları.



Beni tedirgin eden şey ise fiyatı. Şimdiye kadar söylenenlere bakılırsa ucuz bir konsol olmayacak WiiU. Bugüne kadar Nintendo'nun her zaman artı hanesine yazdığımız fiyat konusunu artık eksi hanesinde mi anacağız bilemiyorum ama makul bir şeyler bekliyorum bu konuda.

Umarım her şey beklediğimiz gibi olur da, daha çekirdek kitleye yönelik bir Nintendo ile karşılaşırız bu gelecek neslin ilk konsolunda. Söylenenlere göre gücü şimdiki neslin teknoloji canavarlarının 1,5 katı gibi bir şeymiş, ancak başka söylentiler de gelecek neslin bu nesilden 10 kat güçlü olacağını söylüyor. Artık neye inanacağımızı şaşırdık, umarım yine büyük bir uçurum görmeyiz Wii'de olduğu gibi. Emre İnal; E3 Los Angeles'tan değil (gitmedi ki nasıl oradan bildirsin zaten...) İstanbul'daki evinden, Nintendo fanboyluğu yapmadan bildirdi.

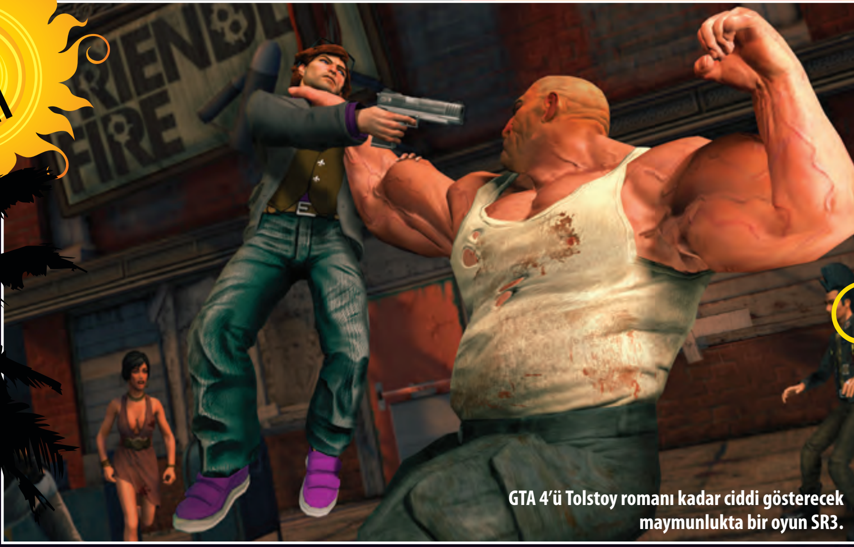




OYUNLAR

Wii U ile adı anılan oyunlar şunlar oldu:

[Darksiders 2
[Batman: Arkham City
[Assassin's Creed
[Ghost Recon Online
[Tekken
[Dirt
[Aliens: Colonial Marines
[Metro: Last Light
[Ninja Gaiden 3


GTA 4'ü Tolstoy romanı kadar ciddi gösterecek maymunlukta bir oyun SR3.

SAINT'S ROW: THE THIRD

DELİLİĞİN SOKAKLARA AKTIĞI GÜN GELDİ

E3'te yayınlanmış en iyi trailer'lardan birine sahip olan Saints Row The Third tam teşekküllü bir oyun içi tecrübesi sunmasa da gösterimlerden sonra oyunun "eğlenceli" olduğunda herkes hemfikirdi. Sandbox modelindeki oyun hem seriye hem de türe devrimsel özellikler getirmiyor ama daha özgür ve çok eğlenceli bir yapı sunarak farklı olmayı hedefliyor. Örneğin karakter özelliklerini değiştirme konusunda çok fazla opsiyonumuz yok. Silah konusu da aynı şekilde (pembe ve dev bir dildo?). Gelir modeli yine görev yap-para kazan şeklinde ilerliyor. Ana görevlerin yanında yan görevler de sunuluyor. Sürprizi bol görevlerin, özellikle soygunlu olanların, bizi beklediğini söyleyebiliriz. Vahşet durumunu merak ediyorsanız, oyun 18 yaş sınırıyla gelecek yani olabildiğince argoya ve şiddete hazırlıklı olmak lazım! DVD'mizde bulabileceğiniz trailer'ı izlediğinizde bize hak vereceksiniz zaten. Mor ve tonları arasında GTA serilerinde de pek az denk geldiğimiz bir atmosfer bu. Tabii ne kadar uzun soluklu ve cömert olduğunu şu anlık bilmiyoruz. Tahminlerimiz GTA IV'ün altına düşmeyecektir diyor çünkü THQ bu markasına özellikle önem veriyor artık. Önceki iki oyunu oynamışsanız standartlarınızı yüksek tutabilirsiniz diyebiliriz ama tabii bir de GTA V gerçeği var (olacak). O yarışta ne kadar iddialı olacak SR3, zaman gösterecek.

AKSİYON, THQ, 15 Ekim (PC, PS3, Xbox 360)



Her yıl "bu kez fuara sadece basını alacağız!" diye söz veren ESA, yine 1 sayfa HTML yapan herkesi oyun basını diye içeri almıştı. Onlar yüzünden kuyruklarda heba olduk.

Fuarın önünde World of Tanks için getirilmiş 2. Dünya Savaşı'ndan kalma tanklar hiç mi hiç ilgimizi çekmedi. Önünde resim bile çektirmedik. Eh, kaşarladık diyebilir miyiz?


Bu oyun Ultra Marine'leri konu alıyor. Ancak bu tutarsa Blood Raven'ları da görebiliriz.

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

FOR THE EMPEROR!

Bu oyun ilk duyurulduğundan beri yapımcılara söylemek istediğimiz bir şey var, "Dostum Warhammer demişsin ama bu Gears of War". Benzetme yapılması normal aslında, devasa bir Space Marine'i elinde Chainsword'uyla kelimenin tam anlamıyla yardıra yardıra kontrol ettiğimiz bir oyun fazlasıyla Gears of War geliyor kulağa, özellikle de üçüncü şahıs kamerasından oynanan bir aksiyon oyunundan bahsediyorsak. Ancak şunu düşünün, Warhammer 40K evreninde geçen bir Gears of War'a kim hayır diyebilir ki?

Aslında tamamen benzediklerini söyleyemeyiz, mesela Space Marine'lerin siper alma özellikleri bulunmuyor. Son derece güçlü olmaları ve sahip oldukları kallavi zırh nedeniyle siper almaya ihtiyaçları da yok zaten, "önümüze gelene bir tekme" anlayışıyla ilerliyorlar. Warhammer 40K diyince akla gelen stratejik yapıyı kafanızdan silmeniz faydalı olabilir çünkü bu oyunda herhangi bir strateji yok, sadece akın akın gelen ork ve Kaos askerlerini doğramak var, kan var, hem de çok kan var! E3'te görme şansını bulduğumuz demoda dalgalar halinde gelen ork saldırılarını silahımızla ve testereli kılıcımızla yarıp geçerken aklımızda kalan şey son derece akıcı ve görsel olarak doyurucu oynanış olabilirdi ancak o kadar çok kan vardı ki hepsi silindi. Bu oyun gerçekten vahşi, emin olabilirsiniz. Space Marine, Warhammer evreninde geçen en iyi oyun olmayacak belki ama en eğlencelisi olacağından pek şüphemiz yok açıkçası.



AKSİYON, RELIC ENTERTAINMENT, 9 EYLÜL (PC, PS3, Xbox 360)



Sizce God of War'daki Chimera mı alır, yoksa bu mu? Komik bir soru öyle değil mi?

DRAGON'S DOGMA

EJDERHANIN KÖPEKLE NE İŞİ OLUR?

Bugüne kadar oynadığınız, God of War dahil, fantastik yaratık kesmeli tüm aksiyon oyunlarını hatırlayın… Tek yaptığımız karşımızdaki yaratık ne kadar güçlü olursa olsun, enerjisi bitene kadar ona vurmak, vurmak ve vurmaktır değil mi? GoW'un tek farkı, hakikaten o yaratığı öldürdüğümüz hissini vermesidir ki bunun da sırrı bitirici hareket kombolarında saklıdır.
Oysa ki devasa bir Chimera'yı, 7 kafalı bir Hydra'yı kuyruğunun ucuna devamlı vurarak yıkabilir misiniz? O kıpırdamasa, siz saatlerce vursanız dahi, hayır. Hele ki bir ejderhayı. İşte bu gerçekliği hak ettiği şekilde oyun dünyasına dikte eden bir oyun Dragon's Dogma. Arada kapıştığınız Orc'umsu yaratıkları bırakın bir kenara, bu oyun mitolojiden esinlenen efsanevi yaratıklarla gerçekçi savaşlar üzerine kurulu. O kadar gerçekçi ki, E3'te oynatılan iki demoda da ne Griffon'u indirebilen, ne de 4 kişi dalsalar da o dev Chimera'yı öldürebilen oldu!

Evet, bu oyundaki dev yaratıkların her birine çok ama çok dikkatli yaklaşmanız lazım. Devasa bir çayırlıkta yakalandığınız Griffon (aslan vücutlu kartal) kocaman daireler çizerek tepenize şimşek gibi inerken, silah arkadaşlarınızı tek tek alıp 250 metreden yere çakarken (yani 4 kişilik acılı co-op), siz mal gibi bakarsınız normal aksiyon oyunu gibi oynarsanız. Yapmanız gereken, aklınızı kullanmak: Bu devi nasıl alt edebilirim? Körlemesine ok atmak veya yere değdiği anda bir kılıç sallamak saçmalığın daniskası. Ama aklınızı kullanırsanız, çözümler de sınırsız. Mesela büyücünüz fireball'la kanadını yakarsa, söndürmek için yere inebilir ve hızlı davranırsanız, bu zayıf anını değerlendirebilirsiniz. Veya tam üstünüze pike yapmışken grubun savaşçısı sizi havaya savurabilir. Ve pençesinden yakalarsanız Shadow of Colossus misali bir tırmanma, düşmemeye çalışma sekansı başlar. Eğer ki kafasının arkasına kadar çıkabilirsiniz, savunmasız boynu sizindir.



İşte bu yüzden Capcom tarafından yapılan Dragon's Dogma'yı heyecanla bekliyorum. Ezik düşmanlarla çatışma kısmı hâlâ çok sıradan ama epik yaratıklar meydana çıktı mı, oh bebek, Kare Kare Üçgen'le onlarla başa çıkacağını sanıyorsan, çok yanılırsın.

AKSİYON, CAPCOM, 2012 [PS3, Xbox 360]

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

BANA KADERİMİN BİR OYUNU MU BU?

Witcher 2 ile silkinip kendine gelen RYO dünyası sene sonuna doğru Skyrim ile şenlenecek ve görünen o ki 2012'ye de eli boş girmeyecek. KoA: Reckoning pastel tonlarla bezenmiş fantastik dünyası, zengin çevre tasarımları, akıcı savaş sistemi, kendi tarzımız ve beğenimize göre "kader"ine yön verebileceğimiz ana karakteri ile eleştirmenlerde hayli olumlu izlenim bıraktı. Klasik karakter sınıfları yerine "kader" kelimesi tercih edilmiş KoA'da. Kuvvet, sihir ve kurnazlık alanlarına yaptığınız yetenek puanı yatırımlarına göre karakteriniz evriliyor ve güçlendikçe kendine yeni bir kader seçebiliyor. Örneğin büyü gücü de olan rogue karakterinize yeterince seviye atlatırsanız açılan Shadowcaster isimli melez kaderi oynayabiliyorsunuz. Menüde bunun gibi 40'dan fazla alternatif var ve birinden diğerine geçmek için önce bir "kader dokuyucusu" bulmanız gerekiyor. Senaryonun derinliğiyle ilgili halen fazla ipucu verilmiyor, karakterimizin hikâyesi hakkında bildiklerimiz bir ceset yığınının içinde yeniden doğmuş olması ve katilinin izini sürmesi.
Oyunun E3 demosundaki kara elf başkenti Rathir hayli dinamik bir sosyal yapı sergiliyor. Yaşayan şehirler + limitsiz seçenek + sayısız olasılık = açık bir dünyada yüzlerce oyun saati. Bu formül tek başına saygı uyandıracak kadar devrimsel sayılmaz, fakat projenin arkasındaki yetenek havuzu karşısında ceketlerimizi ilikliyoruz. Direksiyonda Elder Scrolls 3 ve 4'ün baş tasarımcısı Ken Rolston var. Yarattığı kahramanlardan biri bizzat bizim dergide çalışan R.A. Salvatore oyunun dünyasını kaleme alıyor. Ve sanat yönetiminde Spawn'un yaratıcısı Todd McFarlane'i görüyoruz. Adeta bir rüya takımın ellerinden çıkacak oyunu esas duruşta bekliyoruz.

ROL YAPMA OYUNU, BIG HUGE GAMES, 2012 [PC, PS3, Xbox 360]





SİNAN'A GÖRE E3 2011'İN EN İYİ OYUNU

BIOSHOCK INFINITE

LIZ, KAPIYI KAPAT, DIŞARDA ÇOK ACAYİP İŞLER OLUYOR

Bioshock'u hepimiz biliyoruz. Benzerleri "America hell yeah!" modunda dünyaya demokrasi getirerek milyonlar satarken, büyük bir risk alarak felsefe, insanlığın doğası, aile ilişkileri, din-bilim çatışması, baba-evlat ilişkileri gibi "tumturaklı" konulara giren, karmaşık bir FPS'ydi kendisi. Bazılarımız, hayır, birçoğumuz sağ işaret parmağımızı kullanmaktan fazlasına o kadar aç kalmışız ki, bu riskli hareket Bioshock'u vazgeçilmez bir oyun haline getirdi bizim için.

Peki ya, Infinite ne demek? İngilizce"sonsuz" demek ama Bioshock'la birlikte kullanılması ne anlama geliyor olabilir?

İşte bu noktada çok büyük bir sürprizi var bize Infinite'in. Elizabeth, yani oyundaki ana karakterimizin yanındaki kırılgan, küçük kız paralel evrenlere, geçmiş ve geleceğe açılan "yırtıkları" kullanabiliyor. Diyelim etrafınız çepeçevre düşmanlarla sarıldı ve çevrede titrer halde bir at arabası, bir silah yığını ve bir kapı var. Elizabeth "Çabuk söyle hangisini açayım? Sadece birini açacak gücüm var!" diye çığlık çığlığa bağırıyor. Silah yığınının olduğu yırtığı açıp daha güçlü silah var mı diye riske mi gireceksiniz? Yoksa kapıyı açtırıp belki güvenliğe, belki de çok daha korkunç bir tehlikenin göbeğine mi düşeceksiniz? Saniyelik seçimler yaparken, aynı zamanda herkes için oyun tecrübesinin biraz da olsa farklı olacağını söylersek yanılmış olmayız.

PEKİ BURAYA NASIL GELDİK?

Havada durduğuna şahitleri olan şehir Columbia'da geçiyor bu sefer Bioshock. Yüzyılın başında, endüstrileşmenin gezegeni kaçınılmaz bir dünya savaşına sürükleyişinin peşi sıra ABD'nin gücünü tüm dünyaya göstermek için yaptığı, devasa bir proje Colombia. Amerika için bir gelişmişlik, endüstri ve güç gösterisi. Ancak dünya semalarını dolaşması planlanan bu ABD "şehrinin" uçan bir sirkten ziyade bir savaş gemisi olduğu ortaya çıkınca ve Çin'in üstünden geçerken sivil halka ateş açınca, Amerika'yla tüm bağları kesilir. Columbia arada sırada "görüldüğü" söylenen bir efsaneye dönüşür.

1912 yılında, tam olarak kim olduğunu bilmediğimiz güçler tarafından gönderiliyoruz Columbia'ya. Nerede olduğu bilinmeyen bu şehre, uçakların da henüz olmadığı bir zamanda nasıl gideceğiz, bilinmez. Bildiğimiz, Elizabeth adında şirin mi şirin, ama pek esrarengiz güçleri olan bir kızcağızı bulmamız gerektiği. Elizabeth tam 12 yıldır Columbia'da tutsak (yani kendisinin doğum yılı tam 1900, ilginç). Columbia'nın dış dünyayla iletişiminin kesilmesinden sonra iki grup şehrin yönetimi için iç savaşa girişmiş. Taraflarımız; Columbia'nın hâlâ Amerika'nın emellerine hizmet etmesi gerektiğini iddia eden ve "kanı bozuk yabancıların" aralarına sızmasına karşı çıkan endüstriyel-faşist bir grup olan Comstock ile burada herkese yaşam hakkı olduğunu savunan Vox Populi (Halkın Sesi).

Amaçları doğru gözüktüğü için Vox Populi'yi iyi taraf sanmayın sakın, sizi gördükleri yerde parçalayacak kadar gözü dönmüş bir nefret içindeler. Bir nevi, nefret ettikleri şeye dönüşmüş durumdalar. Biz, yani Booker Dewitt adlı dedektif, bu iki gücün arasında Elizabeth'i bulup Columbia'dan çıkartmalıyız. Ancak sorun şu ki iki taraf da Liz'in güçlerinin farkında, onu kendi çıkarları için kullanmak istiyorlar. Yani her iki tarafla da karşı karşıyasınız. Bu yetmezmiş gibi, Elizabeth'in bir de özel koruyucusu var: Songbird adında, apartman boyutunda mekanik bir kuş. Mimarisinde bariz bir Big Daddy benzerliği olan bu esrarengiz kuş ile Elizabeth arasındaki ilişki, klasik bir tutuklu-gardiyan ilişkisinden çok daha derin olacak.





"Yaa, bırak kardeşim el kol hareketini. Ken Levine'i getirin bana!" diyecektim ki "kapat o kamerayı!" diye tersoyu yedim kafama.



Gördüğünüz gibi, bir FPS olsa da Bioshock Infinite asla ve asla bir "M16'yu gaptım mı 3 headshot'ı sıralarım hacuaa!" FPS'si değil. Düşünen adamın FPS'si diyebiliriz ona, tıpkı öncülleri gibi. Önceki Bioshock'lardan daha havadar bir atmosferde ama daha karmaşık bir ekosistemde olacağız, hele ki paralel evrenler muhabbeti ve oyunun ismindeki "Infinite" sözcüğü şüphelendiğim şeylere gebeyse, kafa bi milyon olacak demektir.

HÂLÂ AKSİYON VAR…

Kafa kaç milyon olursa olsun, Bioshock özünde rol yapma özellikleri taşıyan bir FPS, Infinite de oyun alanımızı su yüzeyinin bayağı üstüne taşısa da bu ana kuralı değiştirmiyor. E3'teki gösterimden yamularak ve "ağğbi bu yılın en bomba oyunu bu!" diye çıkmama sebep olan, bunca aksiyonu öyle bir duygu yüküyle birlikte veriyor ki, kendinizi zaman zaman nefes alamaz durumda buluyorsunuz. Mesela tüm Columbia demir ağlarla örülü. Normalde kargo teleferikleri kullanıyor bunları ama ilk başta maceracı gençler, iç savaş hızlanınca da düşman gruplar bu teleferik raylarını hızlı ulaşım sistemleri olarak kullanmaya başlamış. Bu sistemi birbirinin içinden ve üstünden geçen düzinelerce roller-coaster gibi düşünün. En tepesine çıktığınızda, yere doğru inişiniz öyle süratli oluyor ki içiniz çekiliyor. Bir raydan diğerine atlayarak yön değiştirebiliyorsunuz ve rayların üstünde silahlı çatışmaya giriyorsunuz! İnanması güç bir aksiyon ve mekan değiştirme hızı sağlıyor bu sistem.

VIGOR & NOSTRUM

Önceki Bioshock'lardaki özel yeteneklerimizi kazandıran Plasmid ve Tonic sistemi yerine yenisi gelmiş (e tabii deniz altında olmadığımıza göre Adam da yok): Vigor & Nostrum. Etraftan toplayabileceğiniz Vigor (kudret) şişeleri size çok özel güçler kazandırıyor (videolarda gördüğümüz karga sürüsünü kontrol etmek gibi). Lakin her şişedeki içeceğin kullanım sayısı sınırlı, ne kadar güçlüyse o kadar az. Yani çok dikkatli kullanmanız lazım. Nostrum'un tam olarak kelime karşılığı ise "kocakarı ilacı". Nostrum şişeleri sizi kalıcı olarak değiştiriyor. Ancak bu iksirlerin etkisi asla tutarlı olmuyor. Bir tanesini bulup içtiğinizde, açılan bir menüden dört taneye kadar etkiden hangisini istediğinizi seçmeniz gerekiyor (Heroes serisinde olduğu gibi). Üstelik bu etkilerin hepsi iyi olacak diye bir kural yok. Etkisi belli Nostrum şişeleri de buluyorsunuz ama bunların sayısı pek az. Yani Nostrum şişelerini fondip yapmadan önce iki kez düşünmek gerekecek.

GÖZÜMDE BİR DAMLA YAŞ

Her şey iyi güzel de, yine de Bioshock bu, daha önce görmediğimiz pek bir yenilik yok gibi. Peki neden Sinan'a göre E3'ün en iyisidir bu? Bioshock Infinite'i benim için bu yılki E3'ün en etkileyici oyunu yapan sekans, kapalı kapılar haricinde hiçbir yerde gösterilmedi: Elizabeth'le aramızdaki ilişkinin duygusal boyutu. 20 dakikalık gösterimin başında, Elizabeth'le sığındığımız bir mağazadayız. Dışardan çok garip, metalik sesler geliyor. Ancak Columbia'dan kaçmak için, Comstock'un gökdelenine girmeliyiz önce. Tam dışarı çıkacakken, dışarıdaki



Ah Elizabeth! Başına bir şey gelirse oturup hüngür hüngür ağlayacağımı düşünüyorum.



metalik sesler artıyor ve Elizabeth büzülüp kalıyor.

Dışarı çıkmaya biz cesaretlendiriyoruz. Kapıyı açıyor, tam çıkacakken geri dönüp elimizi eline alıyor:
"Söz ver bana"
"Neyi?"
"Eğer O bizi bulursa [Songbird'den bahsediyor] beni ona vermeyeceksin! Asla!" [burada eline aldığı elimizi boğazını sıkacak şekilde yukarı kaldırıyor]

Bundan sonra 20 dakikalık nefes nefese bir çatışma, güçlerin kullanımı, raylardan raylara atlarken şarjör değiştirme sekansı yaşanıyor. Bölümün sonunda tam Comstock'un gökdelenine doğru yola çıkacakken, Songbird tepemize biniyor, bizi fırlattığı gibi bir rasathanenin penceresinden içeri atıyor. Kendisi de çatıyı parçalayıp içeri giriyor. Parçalanma sırası tam bize geldi derken, Elizabeth kollarını açıp Songbird'le aramıza giriyor:

"YAPMA! Onun suçu yok, hepsi benim kabahatim. Seni bırakıp gitmemeliydim."
[Bu noktada Songbird'ün kırmızı olan gözleri sarıya dönüyor]



Tramvay hatlarını kullanan Vox Populi.

"Lütfen ona zarar verme. Tamam, al beni eve geri götür"
[Songbird'ün kanatlarını okşar Liz, bu gözleri sarıdan yeşile döndürür]
"N'olur affet beni"

Geri dönüp bize baktığından, hem bize, hem de kuşa söylüyordur sanki bunu Liz. Songbird pençesinde Elizabeth'le uçuşa geçer. Biz de zorlukla ayaklanır, rasathanenin yıkık duvarına koşar ve bir haykırışla boşluğa atlarız… Infinite'in özel gösteriminde ışıklar yanarken, 20 kişilik odaya tıkışmış 40 kişilik editör grubundan alkış, kıyamet kopar…

Infinite'in anlamı benim için artık oyunun çıkışına kadar olan süredir.

FPS, IRRATIONAL GAMES, 2012 [PC, PS3, Xbox 360]

E3 2011

TUĞBEK'E GÖRE E3 2011'İN EN İYİ OYUNU

BATTLEFIELD 3

FPS SAVAŞLARINDA DANANIN KUYRUĞUNUN KOPTUĞU YER!

Modern Warfare 3 çok güzel bir oyun olacak. Çıktığı gün başına oturup tek nefeste oynayacağıma şüphe yok. Heyecan yapmadan edemiyorum, sonunda Price ve Soap'u öldürürler mi acaba diye. Himalaya bölümünü özellikle merak ediyorum, ayrıca tek tek gezeceğimiz Avrupa başkentlerini de. Evet evet MW3 çıksa bir an önce de oynasak. Ama bugünden eminim ki eğer incelemek zorunda kalmazsam çok oyunculu moduna el sürmeyeceğim, belki bir yarım saat göz atarım, o kadar. Çünkü Battlefield 3 oynuyor olacağım deli gibi ve bu başyapıtın haritalarından el çekip de MW3'e ayırabileceğim toplam süre ancak on saat falan olabilir. Çünkü 28 Ekim'den sonra gelen 365 gün boyunca mümkünse en az bir 700 saatimi Battlefield 3'e adamak istiyorum. Şimdiden kurun Oyungezer klanını, Assault/Medic'iniz benim, iyi tank kullanırım.

Ben bu oyunu oynadım. E3'te ve döndüğümden beri

sanırım otuz kere söylemişimdir bunu. Ne zaman oyunun adı geçse aynı şeyi söylüyorum: "Ben bu oyunu oynadım." Topu topu 15 dakika, tek harita, bir maç… Ama o günden beri aklımda başka bir oyun yok. Bırakın heyecanla beklemeyi, azıcık oynamış olmanın verdiği his bile diğer bütün oyunları bastırıyor. Eğer çok oyunculu FPS ise konu, zaten en sevdiğim seri Battlefield'dır. Counter-Strike bir yana, bugüne dek en çok süre tükettiğim oyun da Battlefield 2'ydi zaten. Bad Company 2 de iyiydi ama BF2 kadar yakalamamıştı beni açıkçası. Ve geçen tam altı senenin ardından oyunun ne kadar geliştiğine inanamazsınız.

Süper FPS'nin dört atlısı

Şimdi niçin bu denli heyecanlıyım tek tek bakalım. Bugüne kadar genelde şehir dışı haritalarda veya küçük şehir ve kasabalarda geçen oyun çok daha geniş bir yelpazeye yayılıyor. Zaten Dice'ın gösterdiği üç bölüm açık olarak altını çiziyor bunun. Uçsuz bucaksız bir çöl, Ortadoğu'da bir şehir ve tarihi Paris metropolü. Birbirinden apayrı üç dünya. Harita sayısı konusunda da umutluyum. BF2'nin dört haritası da BF3 için yeniden yapılıyor, Back to Karkand adında bir ek paket olarak çıkacak, ön sipariş yapanlara beleş. Ayrıca haritalar birbirine bağlı parçalar halinde. Siz görevleri tamamladıkça hiç kesinti olmaksızın bir sonraki bölüme geçiyorsunuz. Böylece daha büyük, uzun ve kendi içinde de çeşitlenmiş oluyorlar. Bizim oynadığımız Paris haritası büyük bir parkta başlıyor, bir metro tüneline giriyor, oradan sokaklara çıkıyor ve borsa binasında sona eriyordu. Ama öyle güzel bağlanıyor ki bu parçalar, hiç kesmeden ilerliyorsunuz, Bad Company 2'deki gibi kopuk değiller.

Oynanışın zenginliği ve keskinliği bizi mest edecek. Gayet rafine dört sınıf var ve aynı diğer BF oyunları gibi bu sınıflar laf olsun diye değil, oynanışın omurgası olarak oradalar. Medic ve Assault sınıflarının birleşmesi çok anlamlı bence. Böylece ön saflardaki çetin çatışmanın ortasına Medic desteği gelmiş olacak. Diğer sınıfları da anlamlı hale getiren sıkı fikirler var. Ama dört sınıf oyuna yeni başladığınızda önemli sadece. Sonra kendi sınıfınızı özelleştireceksiniz. Ama ne özelleştirme… Kullandığınız araçların özelliklerinden tüfeğinizin namlusuna kadar her şey siz nasıl isterseniz öyle olacak. Oyunun keskinliği ve çatışmaların kendisi de kusursuz görünüyor. CoD oyunları gibi ortalıkta ateş ede ede koşturabileceğiniz bir oyun değil BF her zamanki gibi. Daha da güzeli, düşman üzerinize deli gibi ateş açarken kafayı uzatıp iki kurşunda adam almak yok. Yoğun ateş altında görüşünüz ve sesler dağılıyor, bu da hafif makineli kullanan destek sınıfına ilk defa büyük anlam getiriyor. Bu sınıf salt destek ateşi ile deneyim puanı da toplayabilecek. Böylece oyunun kendi içindeki taktik zenginliği de artıyor.



Oyunun Irak-İran sınırında başlaması, hikaye örgüsünün günümüzün askeri çatışmalarına da dokunacağı sinyalini veriyor.





Piyade çatışmalarından ziyade, bu tank muharebesine dikkat çekti DICE. Call of Duty'nin el süremeyeceği bir alana çekiyor yani kapışmayı.



Bad Company 2'deki binaların belli bir hasar alınca yıkılması gibi değil bu oyunda hasar. Duvarlar, yüzeyler kafanıza iniveriyor binayı beklemeden.





Siz düşmanı siperine gömeceksiniz, ben yandan dolanıp gafil avlayacağım, Assault/Medic'im ya… Gerçi sıhhiyeciliğime güvenmeyin, o işte yeniyim daha =)

Mirror's Edge'den selam var

Hoşuma giden bir diğer güzellik de haritada ilerlerken çok akıcı hareket etmemiz. Hatırlarsanız BF'nin yapımcısı DICE, Mirror's Edge diye bir oyun yapmıştı. Oyunun bütün olayı bu hareket akışkanlığıydı. Hâlâ Mirror's Edge'e bir devam oyunu yapmadılar ama DICE oradan öğrendiklerini aynen eklemiş BF3'e. Elbette Faith gibi uçup kaçamıyoruz ama koşmak, siper almak, bir şeylerin üzerinden atlamak öyle akıcı ve gerçekçi ki oyun apayrı bir dinamizm kazanmış. Bu konuda ancak Brink kafa tutabilir BF3'e. Zaten bir tek bu konuda tutar. Yine ME'deki gibi yaptığınız harekete göre kolunuz bacağınız giriyor görüşünüze. Yaptığınız hareketleri daha iyi hissetmenizi sağlıyor. Ama bu yeni yapı sayesinde haritada ilerlemek, siper almak, engelleri aşmak çok daha rahat. Bu özellikle piyadelerin araçlar karşısındaki en önemli kozlarından biri olacak gibi.

Haritalar ve oynanış bu kadar iyiyken BF3'ü muhteşem bir oyun yapmak için ihtiyacımız olan şey aynı güzellikte bir atmosfer. Oyunun videolarını izlediyseniz bu konuda BF3'ün diğer konulardan da güçlü geldiğini görmüşsünüzdür. O videolarda gördüğünüz ne varsa, bilgisayarınızın gücü de yeterse, ekranınızda göreceğiniz de o olacak. Hiç palavra yok arkadaşlar, ben bu oyunu oynadım, gözlerime inanamadım. Öyle canlı, detaylı ve güçlü ki. Gözün görebildiği her şey bugüne kadar rastlamadığımız güzellikte tasarlanmış. Ve o güzelliğin içinde patlamalar, havada uçuşanlar parçalar, toz, duman… Hele animasyonlar… Ya peki sesler, askerler arası konuşmalar… Oyunun atmosferine dair ne varsa beklediğinizden iyi. Bana yeni bir bilgisayar aldıracak bir oyun varsa budur. E3'teki canavar makinalar bu görsel şölen karşısında nadiren tekliyordu. Ama onu da oyunun bitmemesine verelim. Yine de oyunu bu güzellikte oynamak için nasıl bir donanım gerekeceğini korkarım oyun çıkmadan bilemeyeceğiz. Eğer oyunu konsolda oynamayı düşünüyorsanız üzgünüm ama böyle şaşalı bir görsel şölen beklemeyin. Dünya üzerinde bu grafikleri ancak PC'ler verebilir, hiçbir konsolda bu güç yok. Konsollar daha düşük çözünürlük, daha az poligon, daha zayıf kaplamalar ve saniyede 30 kareye mahkum. Bu haliyle de MW3'e kafa tutar ama hangisi daha iyi olur, söylemek için erken.

Teklerse tek kişi tekler

Şu ana kadar gördüğüm her şey o kadar iyi ki Battlefield 3 adına endişelenecek bir şeyler bulmakta zorlanıyorum. Belki iyi bir FPS'nin sırrı olan dört özellikten sonuncusu yani tek kişilik oynanış yine zayıf olabilir. DICE bu konuda da iddialı ama kendi gözümle görmeden inanmam. Ama tek kişilik oyunu hiç yapmasalar bile dert değil, çünkü bu oyunda geçireceğim sürenin ancak yüzde 1'i tek kişilik olacak. Kaldı ki gayet güzel MW3'ümüz geliyor, Soap'umuz, Price'ımız var =) Aç kalmayız herhal. Eğer oyun modları ve sunucuların sorunsuz çalışması konusunda da işi kıvırırsa DICE bugüne kadar gelmiş en iyi çok oyunculu FPS olması kaçınılmaz. Evet, Modern Warfare 3 kadar satmayacak ve belki o kadar çok oynanmayacak. Ama yaşınız el veriyorsa durun ve geçmişe gidin. Call of Duty'nin çıktığı günü hatırlıyor musunuz? O zamanlar Medal of Honor'ın ne denli güçlü olduğunu? Tek bir oyunla CoD'un MoH'u alt edip nasıl zirveye yerleştiğini? Battlefield yeni bir seri değil belki, muhtemelen çoğumuzun gönlünde taht kurdu çoktan ama BF3 öylesine sağlam geliyor ki seriyi ilk defa FPS oyunlarının zirvesine taşıyabilecek güçte. Bekleyip göreceğiz bu FPS savaşının nereye gideceğini. Ama topu topu dört ay bile olsa, bu bekleyiş hepimiz için çok uzun sürecek.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
SADECE **50 TL**

* Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.

2009 PAKETİ

TOPLAM 12 SAYI
SADECE **50 TL**

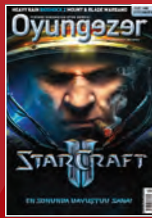




OCAK 2010



ŞUBAT 2010



MART 2010



NİSAN 2010



MAYIS 2010



HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010



AĞUSTOS 2010



EYLÜL 2010



EKİM 2010



KASIM 2010



ARALIK 2010



OCAK 2011



ŞUBAT 2011



MART 2011



NİSAN 2011



MAYIS 2011



HAZİRAN 2011

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

inceleme

THE LEGEND OF ZELDA™ OCARINA OF TIME™ 3D

NASIL YANİ? TÜM ZAMANLARIN EN İYİ OYUNU GERİ Mİ DÖNDÜ?

bu ayın gezilesi oyunları

52 – DUKE NUKEM FOREVER
Şaka değil mi bu? Şaka şaka! Olamaz, incelemiş olamayız bir bu oyunu!

56 – RED FACTION ARMAGEDDON
"Yıkarım bu binayı laaan!" diye boşa nara atmayın, yapmanız gerekebilir.

58 – DUNGEON SIEGE 3
Diablo yokken oynadığımız oyun, haçan saa ne oldi?

60 – F.E.A.R. 3
Korkarım artık korkmayacağız.

62 – FABLE 3
Koca çeneli Peter'ın oyunu PC'ye de uğruyor. Ama ikinci oyunu göremedik daha?

70 – INFAMOUS 2
Elektrik kesildi diye üzülmenize gerek yok, artık Cole var. Cole. Bakkalınızdan ısrarla isteyiniz.

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **111. sayfaya** davet ediyoruz.



DUKE NUKEM FOREVER

SARRIII! NERDE KALDIN BE OĞLUM? -SİNAN AKKOL

15. Yazıyla on beş. Büyük harflerle ON BEŞ. Klingon dilinde *wa'maH vagh*. İşte tam bu kadar senedir bekliyorum bu oyunu. 2D olan ilk Duke'ü hiç oynamadım, umrumda da değil. Ama Duke 3D benim oyun hayatımın mihenk taşıdır. FPS türünü *Wolfenstein* ve *Doom* başlatmış olabilir ama kral Duke 3D'dir bence. Kocaman PC'mi, monitörüyle birlikte arkadaşımın evine taşıyışımı, internetin ancak rüyalarımızda gördüğümüz bir teknoloji olduğu zamanlarda seri kabloyla ilk multiplayer maçımızı yapmamızı nasıl unutabilirim? O sinemadaki tuvalete girince karşıma çıkan yaratığa ateş açtığımda, vurduğumun aslında ayna olduğunu anlayıp yaşadığım dumuru, bugün tek derdi Tesselation ve Full Screen Occlution olan oyunculara nasıl anlatabilirim? Anlatamam. Ama Duke 3D benim oyuncu DNA'mın yapıtaşıdır, bu bir gerçek. Ve 15 yıldır beklediği eksik parçasına nihayet kavuştu.

Bir pisuara şarıl şarıl işeyerek… 15 yıllık bekleyişin ardından işte böyle başlıyor Duke Nukem Forever. Oyunun çıkacağına inanmayanlara, projenin ne kadar badireler atlattığını bilmeden atıp tutanlara kapak olsun dercesine, bilerek seçilmiş bu bence.

Efendim, belki duymamış, mağara içinde büyümüş olabilirsiniz. Ama Duke Nukem Forever bir FPS oyunu, hem de FPS türünün başlangıcına yetişmiş bir FPS oyunu. Özelliği ise ana karakterinin tam bir Amerikan öküzü, kadın düşkünü bir şovenist olması. Buna rağmen, oyun dünyasının en sevilen karakterlerinden birisi olarak kalmayı bilmiştir Duke.

DNF'i incelemeye PS3'te başlamıştım ve ilk izlenimlerim pek de iç açıcı değildi açıkçası. Arada bir belirip kaybolan dokular, Dualshock'a fazla hassas kalan taretli savunma bölümleri, oyun teklemesi ve 90 saniyeyi geçen çıldırtıcı yüklemeler yüzünden yılmak üzereydim… Ki çok şükür pes etmeden önce "bir de PC versiyonunu deneyeyim" dedim. İyi ki de demişim, az daha oyunun hakkını yiyecekmişim. PC'de çok daha rahat oynanıyor oyun. Özellikle taretle üstünüze gelenleri vurmaya çalıştığınız, kısa sürede doğru nişan almanız gereken bölümler çok daha rahat. Karşınızdaki yaratıklar ilk oyundan kalma ama tabii 3D olarak yeniden ve detaylandırılarak modellenmişler. Silahların vuruş hissi ve tokluğu çok iyi ve 15 yıldır hâlâ hiçbir FPS'de


Multi maçlarda broz heykellerin dikkatinizi dağıtmasına izin vermeyin. Yoksa sırtınıza konduruverirler yapışan bombayı.

EN GÜZEL YERİ

Oyunun en başında, Duke TV şovuna çıkmaya hazırlanırken karşılaştığınız siyah güneş gözlüklü, pembe gömlekli bir tip var. Sizi görünce "Profesyonel olmalıyım! Profesyonel olmalıyım! Fanboyluk yapmama... AMAN TANRRRRIM! DUKE'SÜN SEN, KIZIMA DUKETTE İSMİNİ VERDİM! BÜYÜYÜNCE SENİN GİBİ OLMASINI İSTEDİĞİMDEN OYUNCAK ROKET ALDIM!... Yeni bir albüm daha kaydetsene..." deyip bayılan abi.



neden kullanılmadığını anlamadığım Shrink Ray, Freeze Ray, Trip bomb ve Pipebomb gibi kullanması eğlenceli silahlar aynen geri dönmüş. Eklenen birkaç yeni silah da var ama onları pek kullanmak istemiyorsunuz. Sahne yine eski babalara kalmış.

PC'ciler şanslı çünkü hem grafikleri daha güzel, görsel hatalardan eser yok, hem de konsollarda saç baş yolduran uzun yükleme süreleri yok. Yalnız bazen, evdeki 2GB bellekli makinamda yüklemeler 5-10 saniye daha uzun sürüyordu. Dergideki 4GB RAM'li makinada çat diye yükleniyordu halbüse.

HOŞGELDİN DUKE BABA, GEÇ ŞÖYLE

Önceki oyunda olduğu gibi DNF'te de sahne ışıkları altında ne hikâye, ne bölümler var. Duke dayı yine her şeyi sürüklüyor. Jon St. John'un unutulmaz sesiyle yeniden can verdiği Duke, yerli yersiz yorumlarıyla bizi güldürmeyi başarıyor. Adamın tek derdi "uzaylılar geldi, kadınlarımızı çalıyorlar, vay ben onları oymaz mıyım?" Bu arada, eğer fark etmediyseniz, oyunun hikâyesini de yazdım bir önceki cümlede.

Tabii ki bu kadar kendini beğenmiş bir karakterin normal bir sağlık barı olamaz. Oyunda Duke'ün sağlığı yerine EGO'su var. Yani bir nevi "acımadı ki!" barı. Siz vuruldukça bu düşüyor, biterse ölüyorsunuz. EGO barını kalıcı olarak artırmanınsa onlarca Duke'e layık yolu var. Bir halter bulup 300 kilo basmak, pinball makinasında kendi rekorunuzu kırmak, bilardo ve air-hockey oynamak gibi ilginç aktivitelerin yanında, öldürüp rezil ettiğiniz her boss egonuzu şişiriyor. Duke böyle biri işte.

Oyundaki bölümler de Duke'ün kendini beğenmişliği üstüne kurulmuş. Duke 3D'de dünyayı kurtardıktan sonra tüm dünyaca tanınan bir kahraman olmuş Duke, kazandığı servetle Las Vegas'ın da hatırı sayılır bir kısmını satın almış. Bu yüzden oyunun çoğu Duke'ün casino'su Lady Luck'ta, Duke'ün fast food dükkanı Duke Burger'da, Duke'ün futbol stadyumu Duke Dome'da ve inanmayacaksınız ama Duke Cave'de geçiyor. Ve tüm bu bölümlerin teması birbirinden farklı.

Çoğu insan günümüz için "çok sığ" bulsa da, kaba saba Duke'ü şahsen aşırı ciddi, önüne gelen ülkeye demokrasi götürmeye ant içmiş ABD askerlerini yönettiğimiz, birbirinin aynısı onlarca FPS'ye bin kere tercih ederim. Şu konsol inceleme editörleri tarafından yerin dibine sokulan haliyle bile Duke, tonla FPS karakterinden daha karakterli. İnternetteki editörler özellikle, oyunu yerin dibine sokabilmek için birbiriyle yarışırken tüm objektifliklerini kaybetmiş gibiler. Çok saygın sitelerden birinde, EGO kazanmak için oynadığınız oyunlardan birisi olan basketbolda topun potadan doğru açıda sekmediğinden, pinball oynarken topun fiziğinin pek doğru olmadığından koca bir paragraf şikayet metni çıkartmış. Hocam oyunun adı *NBA 2K12* mi? *Pinball Dreams* mi oynuyorsun? İyi misin, aklın başında mı? Duke'ten bahsediyoruz burada. Sırf size inat, sırf "America Hell Yeah!" oyun akımıyla dalga geçtiği için, sırf oyunun orta ve en alakasız yerinde bana yarım saat air hockey oynattığı (ve 7-0 kazanana kadar bıraktırmadığı için) için daha bir sevdim bu oyunu.

Hadi oyunu yerin dibine sokanlar, oyunun yarısından sonra başlayan oldukça eğlenceli bölümleri hiç görmediler diyelim. Çöldeki hayalet kasaba bölümünü, ufalıp mutfakta hamburger ekmekleri ve ketçap şişeleri arasında çatıştığımız, kafamıza konserve kutusu atan domuz polislerin olduğu bölümleri görmediler diyelim. Oyunun ilk bölümünü de mi oynamadınız? NPC karakterlerle son yıllardaki hiçbir FPS'de olmadığı kadar iletişime girebildiğiniz, etraftaki hemen her şeyin bir şekilde interaktif olduğu, olmayanları da alıp düşmanın kafasına atabildiğiniz bu bölüm Duke'ün aslında nasıl bir oyun olmak üzere yola çıktığını çok iyi özetliyordu. Duke'ün ufalıp hayranı olan çocuğun oyuncak arabasına bindiğinde "Ben oyuncak değilim, ben bir action figürüyüm!" dediğini

15 YILDA NE TERS GİTTİ?

Ne ters gitmedi ki! Duke Nukem Forever'ı 2011'de oynamamıza sebep olan ilk şey, çok ironik olarak, Duke Nukem 3D'nin muhteşem başarısıydı. Oyun o kadar başarılı oldu, Duke karakteri o kadar sevildi ki yapımcı 3D Realms yeni oyuna başladığında belli bir çıkış tarihi hedeflemedi. Tek hedef "en cool, en süper oyunu yapmak"tı. Ve bu, oyunun sonu olacaktı. Neredeyse.

İlk önce oyun Duke 3D motoruyla yapılacaktı. Ama sonra *Quake* çıktı. Onun motoruna geçildi, yapılan her şey çöpe atıldı. Sonra *Quake 2* çıktı. O daha güzeldi, ona geçildi. Yapılan işlerin çoğu yine ıskartaya çıktı. O da nesi?! *Unreal* çıkmasın mı bu arada! Tabii ki Unreal Engine'e geçildi. Şu an en son ne motoruyla bitirildiğini bilmiyorum ama *Unreal 3* falan olabilir. Yani 7 kere grafik motoru değiştirildi. Bu arada fikirler masaya yatırıldı, programlandı, grafikleri yapıldı, sonra çöpe atıldı. Sıfırdan yeniden başlandı. 20 küsur kişilik 3D Realms ekibi "idealistliğin" peşinden nasıl bir girdaba girdiğini bir türlü fark edemedi. 2001'de çıkan DNF trailer'ı insanları dumur etti (http://bit.ly/kAO78). Zamanın çok ötesinde, akıl almaz bir FPS'ydi bu trailer'da gözüken. Ama 3D Realms bundaki fikirleri de çöpe atmaktan çekinmedi. Her şey "daha cool" olmak içindi.

Yapımcılar 2002 yılına gelindiğinde işlerin sarpa sardığını fark etti. Aradan beş yıl geçmişti ama ortada daha yarısı bile bitmemiş bir oyun vardı. Beş yıl dediğiniz şey, iş yapması, para kazanması gereken firmalar için büyük değişimlere gebedir. Tabii ki olan buydu. Başta Duke'ün haklarını GT Interactive'e satmıştı 3D Realms ama GT Interactive Infogrames tarafından satın alındı. Daha sonra Infogrames batarken, oyunun hakları Gathering of Developers (GoD) tarafından alındı. O da batınca en son 2005'te Take 2'da kaldı oyunun hakları.

Ancak ortada hâlâ bir oyun yoktu! Yapım ekibinin başındaki George Brussard'ın forumlarda yazdığı "Az bekleyin, bitiyor" mesajlarına oyuncular gülüyor, Take 2 para verdiği bu isimden artık para kazanmak istiyordu. Dört yıl sabredebildi Take 2. 2009'da 3D Realms'i kapattı. Ancak 13 yıldır üstünde çalıştıkları bu oyunun çöpe gitmesine razı olmayan altı idealist yapımcı, bir tanesinin evinin salonunda oyunu bitirmeye karar vererek Triptych Games'i kurdu. Ve büyük bir mucize eseri, bu altı kişi 3D Realms'in 13 yılda yapamadığını 18 ayda başardı. Kasım 2009'da oyunun tek kişilik tarafı tamamlandı.

Bu arada Gearbox Software *Borderlands*'i çıkartmıştı. Başarısından cesaret alan (ve Duke 3D'nin yapım ekibinde çalışmış olan) Randy Pitchford, DNF'in haklarını almak için Take 2'yla masaya oturdu ve eli dolu olarak kalktı! 1,5 yıldır bir salona tıkışmış çalışan Triptych Games çalışanlarını da işe alarak, DNF'i çıkmaya hazırlamaya başladılar. Triptych oyunu cilalarken, Gearbox'tan ufak bir ekip de multiplayer tarafını geliştirdi. Sonuçta, 2010 sonunda çıkacak denilen DNF "birazcık daha" gecikmeyle 2011 ortasında elimize geçti.

"Geç olsun güç olmasın" atasözümüzün anlamını yitirdiği bir anı böylece yaşayabildik.

Multiplayer BLUES

Her ne kadar tek kişilik kısma eğlencesi yüzünden fazla yüz vermiş olsam da, aynı şeyi yalapşap hazırlanmış multiplayer kısmı için yapamayacağım. Deathmatch harici CTF benzer Capture The Babe gibi ilginç modlar eklenmiş olsa da 4 Vs 4 oynanan DNF'in multiplayer kısmı nereden bakarsanız bakın, henüz tamamlanmamış. 50 pingde bile koşarken kaybolan elemanlar, attığınızı vuracağından asla emin olamamak insanı sinir ediyor. Oyunun eğlenceli olması gerekirken, sinir bozucu olması çok üzücü.

Sizi multi'ye bağlamak için Duke'ün 42. level'a kadar yükselmesi sağlanmış ve bir de malikane verilmiş. Malikanede sizi az giyimli Fransız bir hizmetçi karşılıyor ve siz level atladıkça single oyundaki bilumum resimler, heykeller, silahlar ve interaktif oyunlar ekleniyor. Multiplayer eziyetini çekmek istemenizi sağlayacak tek şey, 10 level'da bir malikaneye eklenecek güzel kızlar olabilir, tabii sivilceli bir ergenseniz. Aklı başında olan diğerleri için ise oyunun single tarafını bitirip Duke ismini hak eden yeni bir oyun için beklemeye başlamak en güzeli.



Sevgili Earth Defence Force askerleri, Pig-Cop'lara dönüşmek haricinde hiçbir işe yaramıyorlar oyunda.



de mi duymadılar? Buradaki ironiyi anlamayanlar tarafından, son yılların en büyük haksızlığına uğramış durumda Duke.

Yalnız özellikle dikkat ettim, oyunu eleştiren site ve dergilerin yüzde 80'i Xbox 360'ta, yüzde 15'i PS3'te incelemiş oyunu. Sadece PC Gamer ve PC Games dergileri PC'de incelemiş ve 100 üzerinden 80 ve 85 vermişler. Bu oyunun konsollarda sorunlu olduğunu gösteriyor ancak sanki tüm platformlarda bok edilmiş gibi bir izlenim var. Hayır öyle değil arkadaşlar. Kaldı ki konsol incelemelerinde de oyuna yöneltilen eleştirilerin arkasında, oyundaki doğru şeylerin görmezden gelinmesi yatıyor. Mesela oyundaki düşman yapay zekâsı çok "doğru". Bakın, çok iyi demiyorum, çok doğru. Sizi eğlendiriyor çünkü. Domuz polisler siperleri çok iyi kullanıyor, uçan uzaylılar zorda kalınca ışınlanıp arkanızda bitiveriyor. Çıldıran (berserk) düşmanlar üstünüze koşup boğazınıza yapışıyorlar falan. Açıkçası son zamanlarda da Duke'ün çılgın oynanışını karşılaştırabileceğimiz pek bir FPS gelmediğinden (belki bir nebze *Bulletstorm*, ama onun yapısı da çok farklıydı) insanlar "eğlendiren yapay zekâ" fikrini unutmuş gibi. Varsa yoksa scripted event'ler içinde oyun oynadığımızı zannettiğimiz FPS'ler...





Yalnızca iki silah taşıyabilmek güzel bir karar olmuş. 1'den 0'a kadar silah doldurup, bir de üstüne cephane yüklenseydiniz oyun şu anki kadar zevkli olmazdı.

DUKE TEKMESİ NERDE??!

Ha derseniz ki "Ulan öve öve bitiremedin oyunu, neredeyse yılın oyunu yapacaksın", derim ki haklısınız. Oyunu çok övüyorum çünkü aşırı derecede haksızlığa uğradığından ve Metacritic notları yerlerde süründüğünden biraz olsun hakkını iade ederek denge sağlamaya çalışıyorum. Çalışıyorum ki artık Gearbox gibi başarılı bir FPS firmasının elinde olan oyunun hakları rafa kaldırılmasın, 15 yıllık bu sorunlu Duke çıktığına göre pırıl pırıl, yeni nesil Duke'ler görebilelim önümüzdeki yıllarda. Yoksa tabii ki oyunun çok eksikleri var. Her şeyden önce Duke



Multiplayer

Oynadığım en çılgın multi modu DNF'inki. Tıpkı 16 yıl önceki gibi. Keşke kalitesi için aynı şeyi diyebilsem.





Elektriğe kapılıp öldüm diye üzülme dayı, bana köprü vazifesi gördün.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Duke'ün seslendirmesi ✓ Oyun dünyasındaki etkileşim ✓ Oyun bittiğinde açılan ekstralar ✓ Çok eğlenceli bölümler ve ilginç fikirler var ✓ En sonunda şu oyunu oynamış olmak (bunu bekliyordunuz değil mi?) ✗ Birçok doku ve harita 5 ila 10 sene öncesinden kalma ✗ Duke keşke tek cümlelik laf sokmalar haricinde de konuşsaymış ✗ Oyunun son bölümü bunca yılın hakkını vermiyor ✗ Vurulan yaratıkların 3 küçük parçaya bölünmesi göze batıyor ✗ En heyecanlı çatışmalar dahil, oyunun çoğunda müzik yok ✗ Birçok bölüm gereksiz yere uzatılmış ✗ Müzik demişken, Megadeath'in DNF müziği nerde??!



Hasar verdiğiniz bazı Pig-Cop'lar delirip üstünüze saldırıyor. Yakanıza yapıştıklarında sürekli SPACE'e basın.



Size hayran olanların hepsinin bakışı farklı. Bu resimdeki çocuk büyük bir salak gibi, ama annesinin gözü göz değil, ben size söyliyim.



3D'yi özel yapan şeylerin başında gelen ve hemen her yere serpiştirilmiş, etrafı gezdikçe bulduğunuz ilginç gizler bu kez çok çok azlar. Oyun çok doğrusal ilerlediğinden, olanları da kolaylıkla bulabiliyorsunuz. Bulduklarınız da öyle çok ilginç şeyler değil, birçoğu cinsellik üzerine yapılmış bayat animasyonlar. Yani Duke'ü ünlendiren şey içerdiği cinsellik miydi sayın yapımcılar? Bir striptizciye para uzatması haricinde ne vardı Duke 3D'de bu yönde? Hiç. Ama Duke Nukem Forever'ın yüzde 20'si fazlasıyla "T&A" olmuş (bilmeyenler için, gereksiz açık saçıklık anlamında bir terim). Bu olmadan eğlendiremez miydiniz bizi?

Ve tabii ki grafikler. Yaratıkların yakından grafikleri ve animasyonları güzel olsa da harita tasarımları ve özellikle dokular feci. Açık alanlarda hele, aman Allah'ım! Bazı dokular 3-4 yıl öncesine aitse, bazı dokular sanki Duke 3D'den kopyalanıp yapıştırılmış. Bazı mekânların boş gözükmesi, bazı nesneler güzelken bazı nesnelerin (otobüsler mesela) kalas gibi olması, oyunun çeşitli öğelerinin son zamanlarda, bir kısmının ise 10 yıl önce yapıldığının göstergesi. PC'deki önemli bir başka sorun da azıcık uzakta olan ve doğrudan bakmadığınız her şeyin bulanık gözükmesi. Ama bunu Graphic Options'dan Post Processing'i kapatarak çözebiliyorsunuz neyse ki.

Bir de oyunun başlarındaki etkileşim zenginliğinin giderek azalmasına takıldım ben. Yeni oyunlar, yeni EGO araçları beklerken haldır huldur çatışma içinde kalıyorsunuz. Keşke ilk oyundaki ve bu oyunun başındaki etkileşim bolluğu oyunun geneline yayılsaydı.

Ve en ama en önemli sorun şu ki: Duke tekmesi yok! Bildiğin yumruk atıyor Duke burada, oğlum tekmesiz Duke oyunu olur mu? Kapılara, bir de infaz ettiğimiz düşmanlara tekme atabiliyoruz biliyorum da, ben önümüze gelene bin tekme oynayarak ilerlemek istiyorum belki? Zıplayıp havada tekme atmak istiyorum? Tekmem nerdeee?!

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Triptych/3D Realms/Gearbox → **Dağıtım:** Take 2 → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyat:** 140 TL (Aral) → **Dijital İndirme:** Steam (50 Dolar) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası için:** http://bit.ly/f5e3QD

"GUESS HE WON'T BE IN THE SEQUEL"

Bunca beklettikten sonra Duke'tan daha iyi bir son beklerken, oldukça sönük bir son savaş ve sönük bir sonla karşılaştım. Ama bence Credits ekranının sonuna kadar bekleyin, hem bir achievement kazanıyorsunuz hepsini izlerseniz, hem de hoş bir sürprizle karşılaşıyorsunuz.

"Oyun sektörünün yaşı büyümüyor, neden büyüklere oyun yapılmıyor" diye serzenişte bulunanlar... Alın size yetişkin oyunu. Tamam, içinde bir ergen barındıran 30 yaşındaki oyuncular için belki ama elinize koca





bir kakayı alıp duvara attığınız, bira içip düşmanlara tekme tokat daldığınız ve daha bin türlü muzırlık yaptığınız bir oyun, alın işte. *Postal 2*'yi "çok güzel dalga geçiyor" diye överken, DNF'i yermek niye?

Duke'ün değeri 15 yıl önce Duke 3D'yi bitirip hafızasının en güzide köşesine yerleştirmiş olanlar için var aslında. Eğer bunca sene içinde oyunculuğu bıraktıysanız, eskiden kalan bir tat almak umrunuzda değilse veya oyunla ilgili beklentileriniz Kaf Dağı'nı aştıysa, aşağıdaki nottan bir 1 puan düşün. Konsol oyuncusuysanız, bir 0,5 daha düşün. Geri kalan dinozor PC oyuncularının en azından yarım saatte bir sırıtacağını garanti ediyorum. Son sözüm ise şu: İnanamıyorum oğlum! Duke geri döndü lan!

Duke Nuken Forever
SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

15 yıldır bekliyorum bu oyunu. Eğer siz de benim gibiyseniz, birkaç kişinin kötülemesi sizi oynamaktan alıkoymasın.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

YIKILMAYAN TEK ŞEY KLİŞELER -FURKAN FARUK AKINCI

RED FACTION® ARMAGEDDON™

RED FACTİON (RF) İLGİNÇ bir seri… Son zamanlarda iyiden iyiye gündemden düşmüş olsa da, bunun sebebi öyle çok kötü bir oyun olduğundan değil, denemediği oyun türü kalmadığındandır. FPS olarak başlayan RF, yoluna açık uçlu bir aksiyon olarak devam etti ve bu kez karşımıza çizgisel bir üçüncü kişi aksiyon oyunu olarak çıktı. Fakat bunca yıldır (ilk RF çıkalı 10 yıl olmuş tam) serinin değişmeden kalan tek özelliği, "her şeyin yıkılabilmesi"… İlk oyun bu konuda bir devrim yaratacağını iddia etmiş fakat haritayı "oyunun izin verdiği kadar" yıkabildiğiniz için bu özellik makyajdan öteye gidememişti. Oyun, ancak yıllar sonra Guerrilla'da bunu tam olarak başarabilmişti. Gerçekten de haritada ne var, ne yoksa yerle bir edebiliyordunuz. Tamam, yıkmak falan iyi de… İlginç de bir senaryosu vardı bir zamanlar Red Faction'ın… Mars'ta ezilen işçilerin direnişine katılıyor, sömürüye ve maden şirketinin kolluk güçlerine karşı ayaklanıyordunuz. Fakat her ne olduysa, Armageddon'da ortalığı yaratıklar sarmış ve bir hayatta kalma mücadelesi başlamış… Senaryo ve konu falan kalmamış ortada tabii…

TABULARI YIKAMADAN…

Yapımcılar sanırım sosyalizm aromalı senaryonun oyun satışlarına bir etkisi olmadığın düşünmüş olacaklar ki olayı tamamen uzaylı istilasına çevirmişler. Gerçi, Mars'tayız; yani kimin kimi istila ettiği tartışılır ancak RF evreninde geçen o kadar oyundan sonra, yeryüzünün altında uyumakta olan uzaylıları uyandırma fikri RF'nin ortamına pek bir zindelik katmamış. Armageddon'ın zaten öyle geçmişiyle bir bağ kurmak gibi bir derdi de yok. Sadece son oyundaki kahramanın torunuyla oynuyorsunuz. Dede ve torun arasındaki tek benzerlik de tetik parmaklarının sürekli kaşınıyor olması. Neyse efendim, uzun süren savaşlardan sonra sonunda Mars'taki yaşam barışçı bir evreye girmiş. Fakat bu kez de uzaylı istilasıyla karşılaşan insanlık, yeraltına çekilmek durumunda kalmış ve yüzeyin altındaki mağaralarda kendisine şehirler kurmuş. Evet, oyunun türü değişmiş, konusu değişmiş, karakterleri değişmiş. Aslında RF evreninde geçen bir yan hikâye diyebiliriz bu oyuna; tabii ortada bir hikâye olsaydı. Oyun net bir şekilde ne olduğunu belli ederek başlıyor: "Ben klişelerle dolu bir aksiyon oyunuyum ama kendimi de bir şekilde oynatırım." Negatife çalan bir giriş yaptık ancak RFA düzgün çalışan, adamı eğlendirmesini bilen bir oyun olmuş. Konudur, hikâyedir boş verirseniz şayet, bu düzgün Gears taklidinden keyif alabilirsiniz.

Elinizin altında plazma silahından, pompalı tüfeğe kadar yıllardır içli dışlı olduğumuz silahlar bulunuyor. RFA'nın silahlı çatışmaları oyunun kalbi gibi; tüm aksiyona kan pompalıyor. Silahların modellemesi kadar verdiği hissiyat da iyi, çatır çutur indiriyorsunuz düşmanları. Kontroller de fena olmadığı için nişan almak dert değil. Oyunun %90'ında sürekli uzaylıları vurduğunuzdan yapımcılar işin bu kısmına abanmışlar belli ki… Ama öyle yenilik, menilik aramayın. Yıllardır oynadığınız bildiğiniz şeylerin sıkı bir yorumu bu…

EN GÜZEL YERİ

Magnet gun elimde koşturup duruyorum. İnce ve uzun bir köprüden geçmek zorundayım fakat kekolar yolu kapatmış. Çaktırmadan arkadan yaklaşıyorum ilk ateşi köprünün uzak tarafına, diğerini ise köprünün ağzını tıkayan elemanın ayağına sıkıyorum. Köprü yaratığın üzerine katlanıyor ve ikisi birlikte uçurumdan aşağı gidiyorlar. Peki, ben nasıl karşıya geçeceğim? Dert değil; Darius yıktığı her şeyi geri tamir edebiliyor. Yürüyüp gidiyorum


Oyunun klişeleri arasında emirleri dinlememek de var.



İlerle, siper al ve vur. Bunu seviyorsanız, RFA'yı da seversiniz. Ekstra bir durum yok… Derken şu magnet gun denen silah geçti elime…

EROS'UN SİLAHI

Magnet gun (mıknatıs silahı) deyince, hemen aklınıza Gravity gun geldi, değil mi? Gelmesin; alâkası yok. Bu alet gerçekten daha önce kullandığımız hiçbir silaha benzemiyor. Birbirinden bağımsız iki noktaya nişan alıp ateş ediyorsunuz; sonra o iki nokta birbirine giriyor. Mesela önce bir yaratığa nişan alıp ateş ediyorsunuz, aynısını bir binaya yaptığınız anda binayı yaratığın üzerine yıkıyorsunuz. Oyunun çizgisel olması bu anlamda işe yaramış; etraftaki her şey yıkılabildiği için türlü türlü varyasyon deneyebiliyorsunuz bu eğlenceli oyuncakla. Magnet gun'un cephanesi de bitmediği için gerisi hayal gücünüze kalıyor.

Oyunda ilerlemek için sadece silahlara başvurmak zorunda değilsiniz. Son zamanların modası olan nano-teknolojiden kahramanımız da nemalanıyor. Darius, bileğindeki bir cihaz sayesinde etrafında canlı ya da cansız ne varsa itebiliyor. Tamam, tamam bildiğiniz force push işte… Bunun dışında bir kalkan yaratabiliyor ya da düşmanları havaya atıp onları hareketsiz kılabiliyor. Böylece düşmanlarınızı daha rahat kıymaya çevirebiliyorsunuz. Tüm bu güçlerin bir cooldown süresi var ve hepsi de upgrade edilebiliyor.

DİKMESİNİ BİLMEZ YAVRUM GÜLÜM KATİNAM!

Bir RF oyununda bir şeyleri "inşa etmek" anlamsız görünebilir ancak Darius, yıktığı hemen her şeyi, tekrar yerine dikebiliyor. İlkin kulağa biraz anlamsız gelse de, oyunun içinde bir noktadan sonra çok sık yapmaya başlıyorsunuz bunu. Özellikle roketatarla etraftaki yüksek noktalardan sürekli üzerinize sıkan hayvanoğluhayvanlardan (evet, illet ettiler oyun süresince beni) korunmak için


Bu yaratıklar biraz tanıdık mı ne?


"Show me the meaning of being lonelyyy!"

en iyi çözüm etrafınızdaki yıkık binaları yeniden dikmek ve onların ardına saklanmak. Darius'un bu yeteneğinin bir diğer anlamlı yanıysa, çılgına dönmüş bir şekilde düşmanları keserken, yıktığınız bina ve köprülerin sizi yolunuzdan alıkoyamayacak olması; nasıl olsa tamir edebiliyorsunuz.

Tek kişilik hikâye boyunca oldukça eğlenceli saatler yaşıyorsunuz. Elinizde tatlı oyuncaklar, tamamen yıkılabilir bir çevre ve magnet gun var. Arada, kısa bir süreliğine araç ve mech de kullanıyorsunuz, hava değişimi oluyor. Oyunun temposu da gayet iyi ayarlanmış, pek boş kaldığınız söylenemez. Düşman yapay zekâsı da hayatta kalmak için asgari şartları yerine getiriyor. Arada gayet güzel saçmalasa da, öyle çok keskin eleştiriler getirebileceğim bir durum yok ortada. Oyunu bitirince Infestation adı verilen multiplayer moduna dalmanızı tavsiye ederim. Maalesef RFA'da karşılıklı olarak kapışabileceğiniz bir multi modu bulunmuyor. Onun yerine co-op olarak dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaş verdiğiniz tek bir seçenekle idare ediyorsunuz. Ben gayet keyif aldım. Gears'daki "Horde" modunu oynamış arkadaşlar, az çok tahmin edebilirler neye benzediğini.

Kısaca karşımızda risk almaktan kaçınan, oyuncuların sevdiği birkaç şeyi düzgün bir şekilde bir araya getirmiş bir oyun var. Red Faction, uzun zamandır çuvallamasını beklediğimiz bir seri ancak bir şekilde hala hayranlarını tatmin etmeyi başarıyor. Fakat beni bilenler bilir; bir oyunda konu olmadığı zaman, oyun bana yaptıklarım için heyecan verici nedenler sunmadığı vakit, ben bu işten keyif alamıyorum. Tamam, ortalığı yıkmak, darmaduman etmek çok eğlenceli fakat "ben bunu niye yapıyorum" diye bir kere sorduğunuzda, zaten oyunla aranıza aşılması zor mesafeler girmiş oluyor. Eğer çıtır çerez eğlencelik bir oyun arıyorsanız RFA'dan iyisini bulamazsınız.

TREMORS YA DA YERALTI KURTLARI

Oyundaki yaratıkların çoğu yeraltında musallat oluyor insanlara. Aklıma hemen Tremors adlı B-filmi geldi. Hani, bazı filmler vardır ve insanların nasıl olup da rol aldıklarını anlayamazsınız ya… İşte o filmlerden biri Tremors. Ama izlemeden ne kadar absürt ve eğlenceli bir film olduğunu anlayamazsınız. 1990 yılında çekilen ve başrollerinde Kevin Bacon, Fred Ward'un oynadığı film, sakin bir güney kasabasının yeraltı yaratıkları tarafından istila edilmesini konu alıyordu. Devasa kurtlara benzeyen bu yaratıklar sese son derece duyarlılardı ve kesinlikle afları yoktu. Sırf bu yüzden filmde bütün ahali çatılarda takılmak zorunda kalıyordu.



- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Volition
- **Dağıtım:** THQ / Aral
- **Kutulu Fiyatı:** Aral (179 TL)
- **Dijital İndirme:** Steam (50$)
- **Yaş Sınırı:** +18
- **Dahası İçin:** bit.ly/mT1CMN

"Ekrem abinin dişler, çaydan kahveden sararmış gitmiş. Şöyle bir çözüm var… Bazzzzzzz!!!"

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Her yer yıkılabiliyor ✔ Yıktığınız her şeyi geri dikebiliyorsunuz ✔ Magnet Gun ✔ Düzgün çatışma mekanikleri ✖ Serinin genel çizgisinden uzaklaşılmış ✖ Senaryo ve karakter namına pek bir şey yok ✖ Oyunun her anı klişelere saplanmış ✖ Online içerik yetersiz

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Derli toplu düzgün bir aksiyon oyunu ama tuzsuz yemek gibi...

7,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC PS3 360

VAH BENİM CANIM OYUNUM, NE HALLERE DÜŞMÜŞ! -BURAK AKMENEK

DUNGEON SIEGE III



BEN OLSAM

Yanına 4 karakter alabilme özelliğini asla değiştirmezdim ve düşen eşya sayısını arttırırdım. Zırh setleri eklerdim ve eşya delisi yapardım. Ayrıca çok oyunculu kısmı düzeltmeden bu oyunu piyasaya sürmezdim.

ÖNCEKİ İKİ OYUNUN fanatiği bir kişi olarak, Dungeon Siege III'ü müthiş bir sabırsızlıkla bekliyordum. Tamam oyun Gas Powered'ın usta ellerinden çıkıp Obsidian'a emanet edilmişti ve bir seriyi devralan her firmanın o seriye kendinden bir şeyler katma huyu olduğunu biliyordum. Ama birisinin Obisidian'a bir serinin temelleriyle oynaşırsan yeni oyunun artık o serinin parçası olmaktan çıkacağını söylemesi gerek. Ya aynı evrende başka bir oyun türünden bir şeyler üreteceksin ya da farklı yaklaşıma sahip, mesela oyunu oyuncunun gözlerinden gösteren bir oyun yapacaksın. Fakat hem oyunu eskisinin devamı gibi yapıp hem de eskisinden bir sürü şeyi kesersen sonun böyle olur.

GELİŞİNDEN BELLİYDİ

Daha oyunun tamamını görmeden önce Dungeon Siege III'ün demosunu oynadığımda ben notumu vermiştim bile. Ayrıca serinin bu hale geldiğini gördüğüm için samimi olarak çok üzüldüğümü de eklemeliyim. Fakat oyunun tamamını görmeden bir karar vermek istemedim. Sanki görünce bir şey değişti. Oyunun son derece sığ hikâyesi çok kısaca çökmüş olan 10. lejyonu yeniden toparlamamız ve onun baş düşmanının canına okumamız üzerine kurulmuş. Oyunun başında 4 karakterden birisini seçerek oyuna girebiliyorsunuz. Ben grup yönetilen her oyunda olduğu gibi savaşçıyı seçtim. Bunun sebebi kalabalık savaşlarda yapay zekânın genelde çuvallıyor olması.

Oyunda yanımıza yardımcı olarak tek karakter alabiliyoruz ve yapay zekâ onu gayet iyi yönetiyor ama ana karakterimizi değiştirmek ya da yardımcı karakterin yönetimini almak gibi bir seçeneğimiz yok. Yalnız oyun sırasında grubumuza karakterler eklendikçe dilediğimizi seçip varolan karakterle değiştirebiliyoruz. Tabii hikâye burada da kopuyor. Hikâyeyi tek bir karakterle beraber götürebildiğimiz için o sırada yanımızda olmayanların ne yaptığı muamma. Ha bir de oyunun en başında karakter ismini değiştiremediğimizi ekleyelim.

Oyunda hikaye anlatılırken oyuncuya bazen hikayenin akışını değiştirecek seçenekler sunuluyor. Bu sahnelerde yaptığımız seçimler oyunun akışını da etkiliyor. Bu yüzden bu sahneleri öyle hızlı hızlı geçemiyorsunuz. Çünkü her bir seçiminiz oyunun sonunu da değiştiriyor. Burada diyalogların kısa tutulması iyi olmuş. Bu sahnelerdeki grafikler iyi yalnız animasyonlar biraz kütük gibi duruyor.

KES KES İLERLE

Benim en sevdiğim oyun türlerinden birisi olan kes ve ilerle tarzında bir oyun olan Dungeon Siege III'te önceki oyunlardaki eşya çeşidini ve sayısını bu oyunda mumla arayacaksınız. Üstüne üstlük eşyaları almak için iyice diplerine girip E tuşuna basmanız ve sonrada kıyaslamak için menüyü açıp çantanıza göz atmanız gerekiyor. Eh sık sık eşya düştüğünden bir süre sonra eliniz alışsa da her seferinde girip çantaya bakmak için dünyanın zamanını kaybediyorsunuz. Düşen silahlar özelliklerinizi çok etkilemiyor. Eşyalar için artık her rol yapma oyununda alıştığımız renk kodlaması kullanılmış ve ancak portakal renkli eşyalar oyundaki dengeleri fark ettiriyor.

Oyunda karakterlerimizin altı adet saldırı gücü var. Bunları üçü savaşlarda kullandıkları tarzlar. Ayrıca kullandığımız savunma ve saldırı güçleri var ama bunların sayısı az. Oyun savaş kısmında



Boyutlar arası geçit kapısı çok güzel anlatılmış.

Aksiyon sırasındaki efektler süper ama bazen ekran öyle bir karışıyor ki kim neye vuruyor anlaşılmıyor.

Çok kütük bakıyorum, kafamda azıcık dönüyor ama idare edin artık





gerçekten iyi bir denge yaratılmış ve kullandığımız her tarza göre farklı güçlerimiz emrimize sunuluyor. Tüm savaşlar boyunca tarzlar arasında hızlı geçişler yapmanız ve farklı yetenekleri seri şekilde kullanmanız gerekebiliyor. Bunları hızlı kullanmamız gerektiğinden sayısının az tutulması iyi olmuş. Bu yetenekleri her seviye atladığımızda puan vererek arttırıyoruz. Yalnız yetenekleri sık kullanırsak daha yüksek seviyelerde ustalaşabilmenin yolu da bir süre sonra açılıyor ve o yeteneklere puan verebiliyoruz. Savaşlarda kullandığımız tarzlar aslında bu oyunun ana çekirdeği olmuş. Mesela çift elli bir kılıçla kalabalık ve nispeten zayıf yaratıklara saldırmak daha akılcıyken iyi zırhlı bir düşmana karşı savunmaya geçip onu felç etmeniz ve sonra iki defa vurup gene felç etmeniz gerekebiliyor. Felç etme yeteneği ise yalnızca savunma tarzında var. Ayrıca başınız sıkıştığında kaçıp sağlığınızı doldurmak için bir yetenek kullanabilirsiniz. Tüm bu yeteneklerinizi kullanmak içinse mana doldurur gibi focus doldurmalı yani düşmana vurmalısınız. Bu oyunda iksir yok. Ama hızlı taktikler kurmak var.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Savaş dinamikleri ✔ Müzikler ✔ Hızlı bölüm yüklemeleri
✖ Yetersiz oyun içi eşya ✖ Korkunç kamera açıları ✖ Anlamsız multiplayer





ÇOK OYUNCULU MODA HAYAL KIRIKLIĞI YARATIYOR

Oyunun tek kişilik modundan sıkılıp çok oyunculu moduna girdiğiniz anda kaos ortamına düşüyorsunuz. Tek kişilik oyundan bir karakter aktaramadığınız gibi birisinin oyununa girdiğinizde hangi karakter boştaysa onunla oynayabiliyorsunuz ve oyundan çıktığınızda sunucu karşı taraf olduğundan topladığınız hiçbir tecrübe puanını, yetenekleri ve eşyayı da saklayamıyorsunuz. Oyunun genelinde büyük sorun olan kamera açıları çok oyunculu oyunda da canınızı oldukça sıkıyor. Tabiki beraber hareket etmek için aynı kameranın içerisinde kalmak zorunda olduğunuzu da ekleyeyim. Yani bu oyunu satın almak için belki de tek sebebiniz olacak olan çok oyunculu mod son derece anlamsızca inşa edildiğinden hiç eğlendirmiyor.

Oyunun iyi yanları hiç mi yok? Var tabiî ki. Save noktaları çok akıllıca yerleştirilmiş, ışık efektleri ve grafikler atmosferi iyi bir şekilde yansıtıyor, müzikler harika. Oyuna girmeden önce bilgisayarı uzun süre açık bırakmak zorunda kaldım ve bu sırada dinlediğim parçalar gerçektende çok hoşuma gitti. Bunları bir yerden bulsam oturur dinlerim. Ayrıca görevler arasında yükleme süreleri çok ama çok kısa. Bu yüzden öldüğünüzde canınız çok sıkılmıyor. Zaten siz öldüğünüzde yardımcı karakterler gelip sizi kaldırdığından (sizde onları savaş sırasında ölürlerse tekrar canlandırabiliyorsunuz) tekrar tekrar yüklemeniz gerekmiyor. Hımmm oyundaki tuşları değiştiremediğinizi söylemiş miydim? Hay Allah aklım gene kötü tarafa gitti. İyi şeyleri bir paragrafa bile sığdıramadım.

VE SAHNENİN PERDELERİ İNERKEN

Dungeon Siege III'ü saatlerce oynadım. Savaşları eğlenceli yapan farklı tarzlar takınma zorunluluğunu, yan görevleri yaparken karşıma çıkan küçük boss'ları ve yanıma aldığım karakterleri çok sevdim. Ayrıca oyunun konusu sığ olmasa da 10. Lejyonu yeniden ayağa kaldırmaya çalışmak ve bunun meyvelerini toplamak bana bir aidiyet hissi verdi. Bu arada oyunun konusuna sığ diyorum ama önceki Dungeon Siege oyunları da öyleydi. Yani bu bir kusur değil. Karakterlere verilen yetenekler elimize geçtikçe savaşlarda daha fazla strateji uygulayabilmemiz bu oyunu gerçektende iyi yapıyor. Ama sıradanlığın üstüne çıkartamıyor. Yalnızca serinin adına yaraşmayan bir düşüşle oyunun vasat'ın altında bir puan almasını önlüyor o kadar. Üzerinden bu kadar zaman geçse de hala hatırlanan ve kendi içerisinde bir sürü espri de içeren (eşeği hala unutmadık) bir oyunun bu hale gelmesi çok üzücü. Özellikle çok oyunculu modunun da bir başarısızlık modeli olması, Dungeon Siege III'ü bir defa oynandıktan sonra bir daha kesinlikle hatırlanmayacak oyunlar listesine sokuyor. Obsidian'a tebrikler. Serinin mezarını ziyaret edip bir çiçek bırakırsınız artık. Tabi bu kadar saçma kamera açılarını yapan adamlar mezar taşını nasıl bulur onu bilemiyorum.

→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Obsidian → **Dağıtım:** Square Enix / Vivida → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** 25.89 Pound (www.sendit.com)
→ **Dijital İndirme:** Steam → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** http://www.dungeonsiege.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Serinin yüzünü kızartan sıradan bir RYO

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC PS3 360

ACIMADI Kİ! -FURKAN FARUK AKINCI

F.3.A.R.

HİÇ KARANLIĞIN İÇİNDE BİR ŞEYLERİN sizi izlediğini düşündünüz mü? Gece yalnız başınıza yatağa girdiğinizde sebebini çözemediğiniz bir tedirginlik çöktüğü oldu mu üstünüze? Sanki her an gözlerinizi diktiğiniz yerde bir şeyler belirecekmiş gibi… Yatağınızın içinde kımıldayamıyorsunuz. Sanki kafanızı çevirdiğiniz anda soğuk bir el boğazınızdan sizi yakalayacakmış gibi hissediyorsunuz. Bu tip durumlarda yapılacak tabii ki tek bir şey var… Hemen başucunuzdaki M16'nın dolu şarjörünü, her bir mermi ateşinin aydınlattığı sinirli ifadenizin eşliğinde karanlığın içine boşaltıyorsunuz. Sonra da kıçınızı dönüp huzurla uyumaya devam ediyorsunuz.

İlk F.E.A.R. neredeyse ilk *Silent Hill* kadar korkunç bir atmosfere ve arka plan hikâyesine sahipti. Oyun belki hiçbir zaman geri planındaki hikâyesini adam gibi anlatabilmeyi beceremedi ama ürkünç atmosfer yaratma konusunda da bir sıkıntısı yoktu pek. Fakat F.E.A.R. 2'nin baş karakter değiştirmesi ve şok edici sonu bile oyunun sıklet düşürmesini engelleyememişti. Öyle ya, ilk F.E.A.R. bir şekilde büyükler ligindeyken, ikinci oyun kolay tüketilen, iz bırakmayan bir şeyler gösterip gitmişti. İkinci oyunun ardından bir süre sonra bir-iki isim çalındı kulağımıza. Bu kez Steve Niles (*30 Days of Night*'ın çizeri) ve John Carpenter (hatırlatmaya gerek var mı?) işin ucundan tutacak ve üçüncü oyunun kaleme alınmasına katkıda bulunacaklardı.

KATİL, YAMYAM VE HAYALET…

F.E.A.R. 3 çocuk istismarı, kardeşlerin karanlık geçmişleri, korkuyla yüzleşme gibi ağır konulara giriyor fakat bunların işlenmesiyle ilgili ciddi problemleri var. Geliştiricilerin ciddi bir ikilem yaşadığını hissettim oyun boyunca… Çünkü ilk iki F.E.A.R.'ın eksik yanları üzerine epeyce çalışmışlar. Çatışmalar ve bölüm çeşitliliği gibi oynanabilirliği doğrudan etkileyen konularda kendini epeyce geliştirmiş oyun lakin F.E.A.R.'ı F.E.A.R. yapan en önemli unsuru neredeyse kaybetmiş: Korkuyu…

F.E.A.R. 3'te ilk oyundan hatırlayacağımız, dünyanın en sıkıcı oyun kahramanı ismine sahip Point Man'in ve onun artık öteki taraftan bize müdahale eden inatçı biraderi Paxton Fettel'in kontrolünü alıyoruz. Hatırlayacak olursanız ilk oyunun sonunda Point Man, Fettel'in kafasına sıkmıştı. O yara izi orada hâlâ duruyor. Kendisini öldürmüş olmasına rağmen Fettel, Armacham tarafından esir tutulan Point Man'in hapishaneden kaçmasına yardım ediyor ve kardeşlerin annelerinin peşine düşme macerası da başlamış oluyor. Fakat ortalık bir tuhaf… Dünya resmen birbirine girmiş durumda. Çünkü ikinci oyunun sonunda Becket'e tecavüz eden başımızın tatlı belası Alma doğurmak üzere. Yer gök birbirine girdiğine göre doğacak olan "şey" pek de hayra alamet değil…

Point Man ile oynamak oldukça tanıdık olsa da, gözüme hemen çarpan bir iki şeyi paylaşmak isterim. Geliştirici ekip silahlara ve çatışma dinamiklerine epeyce kasmış. Yeni siper alma sistemi oyuna cuk diye oturmuş. Kendinizi bir şeylerin arkasına yapıştırıp kafanızı hafifçe dışarı uzatarak çatışabiliyorsunuz (*Killzone* sisteminin aynısı). Silahların modellemeleri detaylı çalışılmış ve görevlerini hakkıyla yerine getiriyorlar. Aynı anda yalnızca iki silah taşıyabiliyor olsanız da tüm silahların kullanımları ayrı ayrı birer zevk unsuru. Oyunun büyük kısmında pompalıyla ve saldırı tüfeğiyle ilerledim ama düz bir pistol bile keskinliğiyle hastası etti beni. Eğer F.E.A.R. 3 bir FPS'yse ve bu türün en önemli özelliği silahlarsa, oyun bu sınavı yıldızlı pekiyi ile geçiyor. Point Man ile oynamak bu nedenle çok çok keyifli. Zaten abimiz genetik modifiyeli olduğu için üstün reflekslere sahip, biliyorsunuz. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bu özellik oyuna zamanı belli bir süreliğine yavaşlatmak olarak aktarılmış ve sıcak çatışmaların arasında düşmanların arasında dans etmenizi sağlıyor. Sesler boğuklaşıyor, havadaki tüm mermileri görebilmeye ve takır takır headshot atabilmeye başlıyorsunuz. Tek kelimeyle harika…

BEN OLSAM…

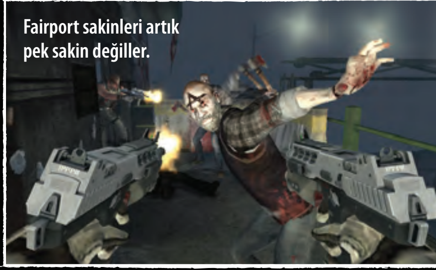
Kesinlikle oyunun içindeki seviye atlama ve bonus sistemine harcadığım vakti sağlam bir senaryo aktarımına harcardım. Oyunun geri kalanı zaten gayet iyi… Aksiyona yükleneceğime, tansiyonu yükselten sahneler üzerine çalışır ve karakterleri unutulmaz kılacak detaylar düşünürdüm. Bu sayede oyun hem kimliğinden uzaklaşmaz, hem de bir klasik haline gelebilirdi.


"Beni özlediniz mi?"

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Çatışmalar çok sağlam geçiyor ✔ Paxton Fettel ile oynamak değişik bir deneyim ✔ Co-op olarak çok eğlenceli
✖ Atmosfer ve korku unsurlarından uzaklaşılmış
✖ Bazı sıkıcı bölüm tasarımları
✖ Karakterler işlenmemiş ✖ Eskimiş grafikler


Alma!!! Sen ne yaptın böyle?


Fairport sakinleri artık pek sakin değiller.

...DİLSİZ, HIRÇIN VE ŞİZOFREN...

Fakat oyunun en vurucu özelliği bu değil… Evet, Point Man ile oynamak geleneksel bir FPS'dekinden farksız ama işin bir de Paxton Fettel yanı var. Point'in yamyam ve katil olmak gibi birkaç minik kusura sahip küçük biraderiyle de oynayabiliyorsunuz. Yalnız tek kişi oynarken önce bir bölümü Point Man'le bitirmeniz gerekiyor, Paxton'la oynama hakkını ancak böyle kazanıyorsunuz. Ve inanın değiyor. Zira oyunu Paxton Fettel ile oynamak bambaşka bir deneyim. Bir kere o bir hayalet. Öyle elinize silah alıp ha babam yardırmayı unutun. Paxton Fettel düşmanlarıyla daha sinsi ve ölümcül yollardan hesaplaşmayı tercih ediyor. Adamı havaya kaldırıp boğmak, patlatana kadar kanla doldurmak gibi pek alışılmadık yöntemleri var bu psikopatın. Bunlardan en ilginci de düşmanlarının bedenlerini ele geçirebilmesi. Fettel bir süreliğine (bu süreyi oynadıkça uzatabiliyorsunuz) düşmanlarını kontrol edip sonra da onları patlatabiliyor. Kabul edin, içiniz gıcıklandı…

Ve işte geldik en sağlam kısma, Paxton Fettel ve Point Man biraderler olarak tüm oyunu co-op olarak online ya da bölünmüş ekranlarda oynayabiliyorsunuz. İki karakterin az önce okumuş olduğunuz özelliklerini karıştırdığınız zamansa ortaya F.E.A.R. 3 çıkıyor. Fettel ile bir düşman askerini ele geçirin ve takımdaşlarının üzerine ateş açın; hemen o anda Armacham askerleri kendilerine sıkan elemanlarını görüp şok olacaklardır; Point Man de o sırada zamanı yavaşlatsın ve kalanları temizlesin. Bu taktik ilk aklıma geleni. Türlü türlü hinlik yapabiliyorsunuz düşmanları pusuya düşürmek için ama oyun boyunca karşılaşacaklarınızın sadece Armacham askerleri olmayacağını da belirteyim. Bu arada askerlerin yapay zekâsı da hiç fena değil. Sizi saklandığınız delikten çıkarmak için her şeyi deniyorlar. Etrafınızı iyi sarıyor ve sizi gafil avlamaya çalışıyorlar. Yani oyun hiç de kolay değil.



...SİNSİ, KORKUNÇ VE ŞEYTANİ...

F.E.A.R. 3'ün büyük büyük bir kısmı çatışmakla geçiyor. Düşmanlar dalga dalga üzerinize geldiği için nefes alacak vakti zor buluyorsunuz. Hatta ikinci oyundaki gibi mech benzeri savaş makineleri kullandığınız dahi oluyor. Buna karşılık oyunun, eski F.E.A.R.'ı hatırlatan gergin bölümleri de yok değil. Fakat bunlar da oyunun içinde kaybolup gitmiş. Sanki geliştiriciler bu bölümleri zorunlu oldukları için koymuş. Birkaç zekice tasarlanmış ürkütücü bölümün dışında kesinlikle o eski oyunların insanı tetikte tutan gergin atmosferini bulamadım. Oyun resmen benliğinden bir şeyler yitirmiş. F.E.A.R.'da atmosferin ince olmasının bir diğer sebebiyse, hikâye anlatımı namına pek bir şey olmaması. Cidden çok acayip. Aslında efsane olabilecek bir senaryosu var oyunun ancak etkileyici bir sunumdan yoksun olduğundan etrafınızda olan biteni ya ciddiye alamıyor ya da hiç fark etmiyorsunuz. İçten içe de kızmıyor değilim, yahu hangi akla hizmet oyundaki her nane için bir challenge sistemi koyarsınız? Bre adamlar, bunun atmosferi ne kadar baltaladığını fark etmediniz mi? Oyunda basit bir seviye atlama sistemi var fakat işlenişi o kadar kötü ki… Bilmem ne tüfeğiyle, bilmem ne kadar adam öldürdünüz, pat puan kazanıyorsunuz. Yok efendim siper arkasında 100 saniye kaldın, ekranda puan kazandığınız yazıyor. İncik cincik her şeye challenge koymuşlar, resmen *Final Fight*'a dönmüş oyun atmosfer bakımından. Bıraksa bu işleri, birazcık hikâyeyi anlatmak gibi bir derdi olsa yemin ederim yapıştırırdım 9'u. Ama yok. İlla bir arcade havası verecekler.

Oyunun grafiklerinin beni tatmin ettiğini söyleyemem, zira neredeyse üç sene öncesine aitler. Evet, ilk iki oyunun üzerine epeyce geliştirmişler ama kaplamalardaki poligon sayısı yeterli değil. Silah modellemeleri dışında her şey detaysız görünüyor. Renk skalası da geniş olmadığından ortalık bir süre sonra tekdüze gelmeye başlıyor; kısacası sıkıyor.

Yazı boyunca çok üzerinde duramadım ancak belli ki F.E.A.R. 3 online için geliştirilmiş bir oyun. Mümkünse oyunu tek kişi değil, bir arkadaşınızla co-op olarak oynamalısınız. Paxton Fettel'in özelliklerinden faydalanabildiğiniz eğlenceli multi seçeneklerini keşfetmeyi size bırakıyorum. Kaptırırsanız, bir süre başka online FPS oynamazsınız.

...İŞTE SİZE ÇEKİRDEK AİLE!

F.E.A.R. 3 kaliteli bir FPS ancak kesinlikle beklentilerin altında kalıyor. Oynanabilirlik olarak değilse de, hikâye anlatımı, karakter işlenişi bakımından elindeki kaliteli malzemeyi kullanamıyor olması çok çok yazık. F.E.A.R.'ın yapması gereken şey bize salt aksiyon dolu dakikalar yaşatmak değil, aynı zamanda iyi işlenmiş karakterleri ve senaryosuyla bizi etkilemek olmalıydı. Yine de serinin takipçileri bu bölümü kesinlikle kaçırmak istemeyeceklerdir. Aynı şekilde, türün hastaları da ilginç özellikler bulabilirler F.E.A.R. 3'ün içeriğinde. Ama arcade havası verilmiş, türlü bonuslarla doldurulmuş bir F.E.A.R.'dan keyif alamayacaklar olanlar beni takip etsin. Gelin *Amnesia* oynayalım. Korku ne demekmiş bir kez daha hatırlayalım…


Fettel hayalet falan dinlemiyor, canına okuyor herkesin.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Day 1 Studios → **Dağıtım:** Warner Bros. / Tiglon → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** Tiglon (89 TL)
→ **Dijital İndirme:** Steam (50$) → **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** bit.ly/j6bqjm

SON KARAR

GRAFİK	★★★☆☆
HİKÂYE	★★★☆☆
ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★★★☆
İÇERİK ZENGİNLİĞİ	★★★★☆
MULTIPLAYER	★★★★☆
SES / MÜZİK	★★★★☆

O kadar bonus ile dolduracaklarına biraz hikâye çalışsalarmış, mükemmel olacakmış.

7,5

NE KADAR OYNANIR? 1 SAAT – 1 GÜN – 1 HAFTA – 1 AY – 1 YIL [bar filled up to 1 HAFTA]

BİR KAHRAMANLIK KOMEDYASI -EREN OKKA

Fable III

BEN OLSAM

Gündelik oyunculara hitap etme kaygısını bir kenara bırakır, daha derin ve anlamlı bir oyun yapardım. Muhtemelen daha az satardı ama en azından ortaya uzun yıllar hatırlanacak, sağlam bir rol yapma oyunu çıkardı.

Büyük hayallerin adamı, adamım, Peter Molyneux. *Populous*, *Dungeon Keeper* ve *Black & White*'ı hatırlayın; onlar olmasa tanrıcılık oynamanın keyfini nasıl sürecektik? Oyunlara farklı bir açıdan, çoğunlukla da *tepeden* bakmamızı sağlayan ve ilham veren yapıtlardı hepsi. Örneğin *Theme Park* olmasa bir *Roller Coaster Tycoon* da olmayacaktı belki. Bir de Fable serisi vardı, kahramanların hikâyesi. Fakat bir oyun dehası da olsanız işler her zaman dilediğiniz gibi gitmiyor. Büyük hayaller her zaman büyük başarı ya da büyük hayal kırıklığıyla değil, bazen de Fable III'te olduğu gibi, ikisinin arasında bir yerde sonuçlanıyor.

Hatırlayacağınız üzere yeni bir oyun değil Fable III. Geçtiğimiz ekimde çıkan Xbox 360 sürümünün ardından bu kez kişisel bilgisayarlarımızı ziyaret ediyor. Yeni bir zorluk seviyesi, sahip olduğunuz tüm yapıları birden tamir etmenize olanak sağlayan "Repair All" düğmesi ve oyun kayıt odası gibi ek özelliklerin yanı sıra, daha kısa yükleme sürelerini ve daha iyi grafikleri beraberinde getiriyor. Dolayısıyla eğer hangi platformu tercih etmeliyim diye düşünüyorsanız doğru adres burası, klavyenizle farenizin arası.



AK TAVUK

İkinci oyunun elli yıl sonrasında, bir önceki kahramanımızın oğlu ve bizim de ağabeyimiz olan kralın hüküm sürdüğü Albion'dayız. Sorun şu ki bu ağabey pek bir fena. Sanayileşme eşiğini çocuk işçiliğiyle aşmış, verdiği ama tutmadığı sözlerin bini bir para. Yüksek vergilerden geriye açlıktan nefesi kokan bir halk bırakmış, ve elbette tavuklar, asi tavuklar... Walter'ın deyimiyle, "Albion'un ihtiyaç duyduğu şey bir devrim, daha azı değil." Halkın desteğini alıp o devrimin mimarı olmak da bize düşüyor.

Daha oyunun en başında vermek durumunda kaldığınız -cinsiyet ve elbise seçimini saymazsak- ilk zor karar, Fable III'ün ciddiyeti konusunda yanlış bir izlenim edinmenize yol açabilir. Ana hikâye ve görevler kelimenin her iki anlamıyla da yüzünüzü pek güldürmeyecek olsa da, oyunun genelinde bir dramdan çok güldürü havası hakim. Görev sonrası karşınıza çıkan komik yazılar, tavuk esprileri ve uşağımız Jasper'ın dördüncü duvarı yıkan nüktelerinden bazılarına sesli güldüğümü hatırlıyorum. *Sims* oyunlarından fırlayıp gelmiş gibi duran bir ana karakterin bulunduğu yerde ciddiyetten söz etmek hayli güç zaten.

Fable III'ün en güçlü ve de etkileyici taraflarını yan görevlerin zenginliği, beklenmedik olaylara gebe olması ve sizi yer yer bir ikilemde kalma yanılgısına düşürmesi oluşturuyor diyebiliriz. Örneğin boşanmak isteyen bir adam ve eşinin ilişkilerine dahil olduğumuz yan görevde, kapıyı çekip çıkmak veya adamı öldürüp eşiyle birlikte parasının üzerine konmak teklif ediliyor size. Fakat aslında iki seçeneğiniz daha var; kadını öldürüp -kendinizce- adaleti sağlayabileceğiniz gibi, insan hayatına verdiğiniz önemi ilan edercesine, her ikisini birden kılıçtan geçirebiliyorsunuz.

Bir diğer örnek olarak, oyunun hemen başında kalbime vurduğum kilidin üstünden uzun saatler geçmiş, etkilendiğim ilk kadının elinden tutup kırlarda koştururken haydutların saldırısına uğramıştık. Dikkatsizliğimden ötürü kadıncağız oracıkta hayatını kaybediverdi, intikamını almak da beni tatmin etmedi. Cesedin başında karmakarışık duygularla dikilirken, köpeğim yanıma geldi ve beni teselli etti...

KARA TAVUK

Fable III ile ilgili anlatmak istediğim daha birçok güzel anı olsa da, oyun mekanikleriyle ve özellikle de acayip karakter etkileşim sistemiyle ilgili iki çift laf etmeden duramayacağım. Oyunda karşılaştığınız her karakterle etkileşime girebiliyorsunuz; hepsinin de size verilecek bir görevi var. Fakat yandaş toplayayım derken yapmadığınız maymunluk kalmıyor. Haydi tokalaşalım, bak ne kadar da kaslıyım, sarılalım sıkı sıkı ve tekrar ve tekrar... Arkadaşlık ilerletmek son derece sıkıcı ve anlamsız. Üstelik tüm bu eylemleri oyunun size sunduğu sırayla yapmak zorundasınız ve hepsi de Albion'daki herkes üzerinde aynı etkiye sahip.

Herkes demişken, kasabalar arası kılık kıyafet değişiyor ama belirli bir bölge dahilindeki herkes birbirine benzediği için yakınlık kurmakta güçlük çekiyor


T-Tanıştığıma memnun oldum!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yan görevler özgün ve eğlenceli ✔ Diyaloglar ve seslendirmeler harika ✔ Birbiriyle birleştirilebilen büyüler hoş ✖ Oyun mekanikleri bu kadar basite indirgenmemeliymiş ✖ İnsan insana bu kadar benzememeliymiş



insan. Arkadaşlığımı ilerleteceğim ilerletmesine ama biliyorum ki şu köşeyi döndükten sonra aynısından bir tane daha çıkacak karşıma. Diyelim ki sabır ve de sebat ettiniz ve onca tuhaf harekete katlandınız. Durun bakalım, öyle bedavaya arkadaşlık yok, öncelikle şu paketi Bowerstone'daki emmi oğluna teslim etmelisiniz. Cidden ama, ilişkimizdeki ciddiyetin ispatı, dünyayı kurtarmakla meşgul bir prens ya da prensesten beklentiniz bu mu yani? Sosyal etkileşim oyunda bu kadar önemli bir yer kaplıyorken, tüm bu sorunlar fazlasıyla göze batıyor doğrusu.

Bir diğer sinir bozucu unsur da oyundaki pek çok şeyin bir alışveriş mantığı üzerine oturtulmuş olması. Ana para birimimiz olan altınla ilgili bir sıkıntımız yok. Elimize bir ut alıp çaldığımız "Lute Hero" gibi doğru tuşa doğru zamanda basma mekaniği üzerine kurulu ufak oyunlar size bir gelir kapısı açıyor olsa da, çoluk çocuğa karışmak gibi bir planınız yoksa, oyunun sonuna neredeyse hiç para harcamadan, hatta oyuna başladığınız giysi ve silahlarla gelmeniz mümkün. İkincil bir para birimi diyebileceğimiz ve esasında deneyim puanlarının yerini alan guild seal'larıyla görev tamamladıkça, kendimize yandaş topladıkça ve düşmanlarımızı alt ettikçe kazanıyor ve "Road to Rule" adı verilen, hayali ve de krallığa giden sembolik yolda harcayabiliyoruz. Silah gelişimleri ve yeni yetenekler için sandık açmak anlaşılabilir olsa da, evlenmek ya da çocuk sahibi olabilmek için dahi guild seal harcayıp yine birer sandık açmanız gerekiyor. Aynı mantıksızlık, kazı yaptığımız noktalarda yerin altından değerli taşların yanı sıra sakal-bıyık, dövme ve benzeri zımbırtılar bulduğumuzda da karşımıza çıkıyor. Kazı yaparken küreğin üzerinde birden toprağın belirip kaybolması, yol arkadaşınızın fazla önüne geçtiğinizde ilerlemenizi engelleyen görünmez duvarlar, her toplu düşman grubunun yanında patlayıcı varil bulunması... Kısacası kendi iyiliğiniz için bu oyunda fazla mantık aramayın.

VE ÖTMEYEN HOROZLAR

Aldığımız kararların hem karakterimiz hem de oyun dünyası üzerindeki etkilerini açık bir şekilde görmek mümkün. Ahlaki konumunuza göre silahlarınızın görünümü değişiyor mesela. Hayatını kurtaramadığınız (veya kurtarmamayı seçtiğiniz) karakterler temelli ortadan kayboluyor. Yine de dünya sanki "iyi" olmanız için yaratılmış gibi ve sizi her türlü seviyor, kabulleniyor.

Oyunun yeniden oynanabilirliği yüksek; bir kez bitirdikten sonra sıfırdan başlayıp farklı seçimler yapmak, mesela kötü karakter olup keyfine bakmak istiyor insan. Dünyanın dört bir tarafından diğer oyuncuların dünyalarını ziyaret edebildiğiniz, birlikte oynayıp para ve tecrübe kazanabildiğiniz çok oyunculu bölüm eşsiz bir özellik ve aynı şekilde oyunun ömrünü uzatıyor. Yine de tüm bu sığlığa daha uzun süre katlanıp katlanamayacağından emin olamıyor insan.

Amma ve lakin her şeyin dönüp dolaşıp bağlandığı yer şurası; Fable III bir *kolay* aksiyon ve *sığ* rol yapma oyunu. Nereden bakarsanız bakın oyun mekanikleri gereğinden fazla basite indirgenmiş, sulandırılmış. Oynaması ve alışması son derece kolay, kabul, bu açıdan hedeflenen oyuncu kitlesine başarıyla ulaşılmış. Fakat bu yönde alınan kararları sırf "tasarım tercihi" diye geçiştirmek hem diğer oyunlara, hem de oyunculara haksızlık olur. Fable'ın klasik bir RYO olmadığını ve olmaya çalışmadığını biliyoruz, ama bazı konularda ne yazık ki serinin önceki oyunlarının da gerisine gidilmiş gibi duruyor.

Taşıdığı potansiyeli yeterince kullanamadığını gördükçe üzülüyor, övmekle yermek arasında sıkışıveriyor insan. İçimdeki bu hayal kırıklığının sebebi biraz da vaat edilenlerle ilgili ki verdiği bir röportajda Molyneux'nün de benimle aynı duyguları paylaştığını görmek şaşırtıcı olmadı. Her şeye rağmen, ufak bir tereddüt yaşasam dahi, seve seve önerebileceğim bir oyun Fable III. Başka hiçbir şey kazanmamış olsanız dahi, bitirdiğinizde torunlarınıza anlatacak bir yığın kahramanlık öykünüz olacak.









Bu maskeli balo ve onun sahte yüzlerini tanıyorum!

Halkım beni seviyor!

Büyüler yakın dövüş silahlarına ve menzilli silahlara göre çok daha kullanışlı ve etkili.

→ **Tür:** Aksiyon-RYO → **Yapım:** Lionhead Studios → **Dağıtım:** Microsoft Game Studios → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** GFW (49$)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** fable.wikia.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Birtakım yanlış kararların kurbanı olsa da, keyifli bir kahramanlık hikâyesi.

7,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

ZİNDANIMDAKİ ALIEN -EKREM ATAMER

DARKSPORE™

İÇİNDE YAŞADIĞIMIZ BU spor ve polen dolu dünyada gün geçmiyor ki yeni bir spore oyunu çıkmasın sevgili goyunseverler. Ha ben *Spore*'u oynadım mı, oynamadım. O yüzden Darkspore'u yazacağımı öğrenince tereddüt etmiştim ama yanılmışım. Darkspore apayrı bir oyunmuş. Hatta Darkspore çok tanıdık bir oyunmuş. Darkspore *Diablo*'ymuş, simülasyon değil aksiyon-RYO'ymuş.

Rol yapma oyunu deyince akla hikâye geliyor tabii. Darkspore'un konusu bin yıllık evrimi dakikalara sığdırabilen E-DNA üstüne kurulu. Bu çılgın buluş dokunduğu her şeyi korkunç yaratıklara dönüştürünce E-DNA'yı bulan amca sürgüne gönderiliyor. O da kendini ölmüş gibi gösterip gizli araştırmalar yapıyor ve sonunda Corruptor ismini alarak bu kâbus gibi yaratıkların başına geçiyor. Yetmiyormuş gibi diğer "crogenitor"ları, yani E-DNA'yı kullanan kişileri de baştan çıkarıyor. Biri hariç... Ve evet, o biziz. Şans eseri kötü tarafa katılmaktan kurtuluyor ve stabil E-DNA'yı kullanarak galaksinin dört bir yanından kahramanları güçlendirerek Darkspore'a karşı savaşıyoruz.

İlginç gibi görünen bu hikâyenin oyun içindeki sunumu maalesef çok zayıf. Arada kısa sinematikler var ama genelde son derece sıkıcı sesiyle yapay zekâmız Helix'in brifinglerini dinliyoruz. Zaten oyunun altıncı kısmının sonunda (oyun Mario gibi 4'lü bölümlere sahip "kısım"lardan oluşuyor) hikâye bitiyor. Bundan sonraki bölümlerde hikâye yok. Hero'larınızla hiçbir etkileşiminiz olmuyor.

UZAYDA ATMOSFER VAR MI?

Oyunun grafikleri son model olmaktan uzak ve özellikle karakterler bazen sırıtabiliyor. Ama hakkını vermem lazım, çevre tasarımını güzel yapmışlar. Bir bölüm renkli ormanlarda geziyoruz, bir bölüm meteor parçaları üstündeyiz. Sonra karlı ortamlarda dolaşırken birden dağın içine giriyoruz. Tüm bu mekân değişimlerinde oyun hafif karanlık havasını korumayı da başarıyor ki bu havayı yansıtmak konusunda sesler de üstüne düşeni yapıyor. Özellikle grafik efektleriyle birleşince Darkspore katletmek ayrı bir tatmin edici oluyor. Müzikler hayatınızın sonuna kadar unutmayacağınız türden olmasa da oyunun atmosferini yeterince tamamlıyor.

Gelelim oynanışa. Bahsettiğim üzere bir crogenitor'sunuz. Bölümleri oynadıkça tecrübe kazanıp seviye atlıyorsunuz. Seviye atladıkça yeni upgrade'ler, kahramanlar ve silahlar alabiliyorsunuz. Silah ve upgrade'ler DNA istiyor, yani oyunun para birimi DNA diyebiliriz. Upgrade'leriniz envanterinizi genişletmek, hero'larınızın potansiyel üst seviyesini yükseltmek ya da ardı ardına zincirleyebileceğiniz görev sayısını artırmak gibi etkilere sahip. Hero'larınızsa birkaç seviyede bir açılıyor, her seviye atladığınızda birini alma hakkı kazanıyorsunuz.

Hero'larınız üç sınıftan biri oluyor. Sentineller kabaca tanklarımız, Tempestlar "büyücülerimiz" ve son olarak Ravagerlar da hızlı hasara yoğunlaşan hero'larımız. Ama bu rollere aldanmayın, biri diğerinden daha ölümcül değil, hepsi birbirinden ölümcül. Sınıfların yanı sıra daha önemli bir özellikleri de türleri. Beş tür var ve her hero bir türe mensup. Bu türler plazma, bio, cyber, necro ve quantum. İsimleri zaten fikir veriyor olmalı ama mesela plazma genelde ateş ve elektrikle uğraşırken, cyber bomba ve mermileri kullanıyor. Son olarak her hero'nun toplam 4 varyasyonu var. Bunları alfa, beta, gamma ve delta diye sıralamış

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Hero çeşitliliği ✓ Eğlenceyle taktikselliği birleştirmesi ✓ Karakter özelleştirme ✗ Hikâye sunumunda eksikler ✗ Arada kendini tekrar etmesi







yapımcılar. Bu versiyonlar sırayla daha yüksek potansiyele sahipler ama temel özellikleri aynı. 25 hero olduğunu düşünürsek bu değişken türlerle beraber alabileceğiniz 100 hero demek, bu da atlamanız gereken 100 level! Oyun bu açıdan hafif *Pokemon*'a bağlıyor zaten.

KAHRAMAN BİR SİSTEM

Her hero 4 güce sahip. İlk güç hero'nun kendine has ve her varyasyonunda var. İkincisi değişken güç diye biliniyor. Bunlar her türün kendi içindeki güç havuzundan seçiliyor. Örneğin Lumin ve Blitz, ikisi de plazma. Ama "blitz alfa"nın değişken özelliği plazma küresi yollamakken "blitz beta"nınki meteor indirme. Diğer basamaklarda da bu şekilde çeşitlenen gayet detaylı ve iyi işleyen bir sistem kurulmuş, bu açıdan Darkspore'u takdir ettim.

Bölümlerin içeriği rastgele belirleniyor ve *Left 4 Dead 2*'deki bir "yönetmen" tarafından idare ediliyor. Yani sizin oynama şeklinize göre değişen, dinamik bir oyun oluyor. Fakat bölümlerin içeriği rastgele derken, bölümün geçtiği harita türünü, etkileşim içeren nesneleri ve yaratıkları kastediyorum. Haritalar *Diablo* gibi tamamen rastgele değil. Bu bir bakıma iyi, zira haritaları öğrendikçe nereleri kurcalayacağınızı öğreniyorsunuz. Bölüme başlarken içindeki yaratıkları görebiliyorsunuz. Buna göre hangi takımınızı süreceğinizi karar verme şansınız oluyor, zira her hero, kendi türündeki yaratıklardan daha çok hasar alıyor.

Bölümün içine gelince, büyüklüğü haritaya göre değişen bir dizi bölgeyi geçiyorsunuz. Sonunda kırmızı bir portala girip son bölgeye giriyorsunuz. Burada dalga dalga düşmanlar geliyor. Arada daha güçlü versiyonları çıkıyor ve sonunda bir "boss"la karşılaşıyorsunuz. Herkesi yenince "gemiye" dönebiliyorsunuz. Oyun keyifli olsa da sürekli aynı yerlerde dolaşmak bir yerden sonra sıkmaya başlıyor.

Her bölümün sonunda bir eşya zarı atıyorsunuz. Alternatif olarak, gemiye uğramadan sonraki bölüme geçmeniz mümkün. Bu durumda zar hakkınızı koruyup, sonraki bölümün sonunda iki zar birden atma hakkınız oluyor. Pek mantıklı değil tabi, zira görev sistemini anlatmadım. Oyunda toplamda 10 civarı görev var. Tüm Darkspore'ları öldürme, eşya içeren obeliskler hepsini kullanma, yok edilebilir çevre nesnelerinin hepsini yok etme veya falanca kere filanca hasar verme gibi şeyler. Her bölümde oyun bunlardan beş tane seçiyor. Dördünü size gösterip birini saklıyor bölüm sonuna kadar. O bölümdeki görevleri ne kadar yerine getirdiğinize göre madalyalar kazanıyorsunuz. Ne kadar madalya, bölüm sonu zarında o kadar şans. İşte bölümleri zincirleme oynayınca, tüm bölümlerin madalyaları birleşip, zardaki şansınızı çok daha artırabiliyor. Ama olur da arada bölüm kaybederseniz zar hakkınız da gidiyor.

Son olarak karakter özelleştirmeye girmezsem olmaz. Her hero'nun altı eşya slotu var. İlki silah. İkinci ve üçüncüsü sırasıyla el ve ayak ama bazı hero'lar için el ve ayak olmadığından alternatif eşyalar yerleştiriliyor. Sonraki slotlara da yine ıvır zıvır eşyalar yerleştiriliyor. Ama el-ayak-silah dışında her eşya son derece esnek bir yerleştirme sistemine sahip. Mesela kalkana benzer bir parça var. Hero'nun göğsüne koyarsanız zırh gibi oluyor, kolunda kalkan. Belki omuzluk da olabilir, hatta miğfer. Her parçayı döndürmek, genişletmek, farklı açılardan hareket ettirmek mümkün. Bir de diyelim ki bir çift kanat taktınız ama o slot için daha iyi bir eşya buldunuz. Hemen envanter ekranından "detail"a çeviriyorsunuz o eşyayı. Özelliklerini kaybediyor ama hero'nun görünüşünü koruyorsunuz.

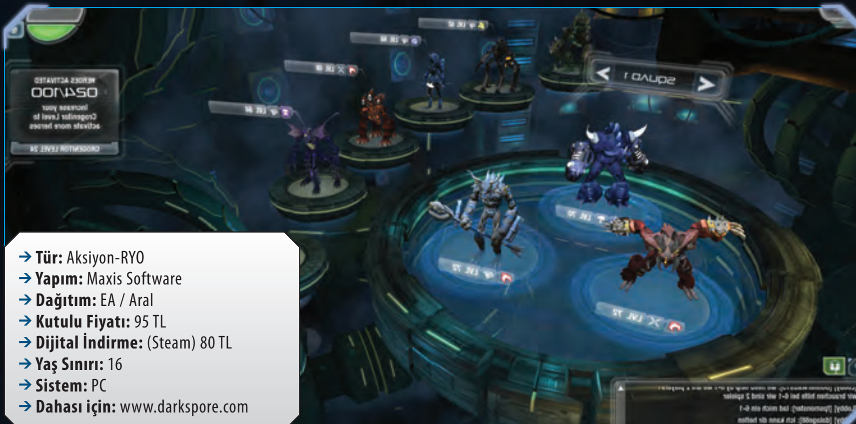
TAKTİK ŞART

Oyundan çok bahsedemedim, o kadar çok anlatacak şey var ki! Oynanışı çok keyifli Darkspore'un. Pokemon gibi özenle topladığınız, Barbie gibi özenle giydirdiğiniz kahramanlarınızı, üçlü bir takıma çevirirken de taktiksel düşünmeniz şart. Örneğin Sage'in grup özelliği alana atılan bir büyü. Bununla Vex'in ana özelliğini kullanabilirsiniz: Alana hasar verip sonra kısa süre içinde düşmanlara yapılan tüm hasarı tekrar uygulamak. Bu arada düşmanlarınız da çok ilginç. Ölünce mayına dönüşenlerden sizi yerçekimiyle oynayarak itip çekenlere, birbirini güçlendirenlerden üstünüze koşup sizi itenlere, çok enteresan tipler var. Bunların rastgele komboları da ölümcül olabiliyor.

PvP'den de bahsetmeden geçmeyelim. Oyunun asıl olayı co-op oynamak olsa da, PvP de mümkün. Ben bu yazıyı yazarken PvP konusunda gelişmeler olacağı söyleniyordu. Şu an çok popüler değil ama v1 ve v2 oynamak mümkün ve tüm hero kombolarını düşününce çok enteresan bir oynanış yaratıyor. Bo3 sistemiyle savaşıyorsunuz ve yenilen taraf takımını değiştirebiliyor. Fazla PvP yapamadım ama geliştirilince çok daha popüler olacağına eminim.



Gönül isterdi ki sizinle biraz da anılarımı paylaşayım ama bana verilen yerin sonuna gelmiş bulunuyorum. Darkspore hakkındaki son görüşüm çok güzel ve tartışılmaz bir yeniden oynanabilirliğe sahip olduğudur. Fiyatı biraz yüksek gelebilir ama Steam'de indirim kollamak ne güne duruyor! *Diablo 3* gelene kadar aksiyon-RYO açlığınızı bastıracağınız oyun Darkspore olabilir. Ama açlık derken hikâyeden değil grind'dan bahsediyorum, ona göre.



- **Tür:** Aksiyon-RYO
- **Yapım:** Maxis Software
- **Dağıtım:** EA / Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 95 TL
- **Dijital İndirme:** (Steam) 80 TL
- **Yaş Sınırı:** 16
- **Sistem:** PC
- **Dahası için:** www.darkspore.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Türün takipçisiyseniz kaçırmamanız, değilseniz de en azından demosuna göz atmanız gereken, yaratıcı bir oyun.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

PC PS3 360

BEYAZ TAVŞANLARI TAKİP ETMEK KARIN DOYURMUYOR, KESİP YEMEDİKÇE!

-VOLKAN TURAN

ALICE MADNESS RETURNS™

EŞSİZ ÇÜNKÜ...

Tim Burton bile Alice ile bu kadar iyi oynayıp hem Alice olan hem de olmayan bir yapım ortaya çıkaramadı. Farklı iki göz bu oyunda farklı şeyler görebilir.

LEWİS CAROLL BUNDAN 146 yıl önce *Alice in Wonderland*'i kaleme aldığında, eserinin geleceği hakkında ne kadar öngörüye sahipti bilemiyorum *(2000'lerde Alizine Wonderland diye bir şey çıkacağını tahmin etse kitaptan vazgeçerdi kesin -Serp.)* ama sanmıyorum ki yüz elli yıl sonra bile "Alice!" dendiğinde akan suların duracağını tahmin etmiş olsun. Alice hikâyesinin sızmadığı bir sanat dalı bulmak gerçekten de güç. Alice esintili film, dizi, albüm, çizgi-roman, hikâye ve oyun görmemiş olanınız var mı? Hiç sanmıyorum. Sahip olduğu gerçeküstü (ve gerçekaltı) hikâyesiyle, karakterleriyle, hatlarıyla, üslubuyla, her yaş kitlesine hitap eden bölümleriyle, hayal gücüyle ve görebilene metaforlarıyla ölümsüz bir eser, bir karakter Alice. Oyuncuların Alice'e bayılmaya başlamasını sağlayansa 2000 yılında American McGee'nin aklındaki "kaçık" fikirleri bu evren ile birleştirmeye karar vermesi oldu. Zaten tedirginlik veren klasik Wonderland, McGee'nin zihniyle birleşince kabuslarımıza girecek bir atmosfere bürünmüş, deliliğin ürkünç ama bir o kadar da çekici çağrısını iliklerimizde duymamıza yol açmıştı.

GÖRMEYELİ BÜYÜMÜŞSÜN!

Aradan 10 yıl geçti. Alice yattığı akıl hastanesinden çıktı. Londra'da bir yetimhanede kalıyor artık ve tamamen iyileştiğini söylememiz zor. Hâlâ halüsinasyonlar görüyor. Yanan evin travması ve sonrası, aklındaki oyunlara yenisini ekliyor. Şehir merkezinde takip ettiği bir kedi onu 10 yıl önce ziyaret ettiği Wonderland'e geri götürünce de yeni maceramız başlamış oluyor. Wonderland yine bildiğiniz gibi. Tabii ki McGee'nin kaçık yorumuyla. İlk oyundan tanıdık karakterleri daha yüksek çözünürlüklü kaplamalarla, daha iyi seslendirmelerle görüyoruz hemen. Ama Alice Wonderland'e geldiği için çok da şikayetçi gözükmüyor. İçinde bir ses burayla işinin bitmediğini, yapacak çok şey olduğunu söylüyor ve haksız da sayılmaz. Alice'in Wonderland'de beş bölümlük çok işi var.

Ama bu noktaya gelmeden önce size bir önerim var, eğer ilk oyunu henüz oynamadıysanız şimdi tam sırası. Madness Returns, yanında ilk oyunu ücretsiz vererek harika bir jest yapıyor size. Böylelikle ana konuyu öğrenebilir ve ilk oyuna yapılan göndermeleri kaçırmamış olursunuz. Bu detayları yakalamak emin olun oyundan alacağınız keyfi arttıracak çünkü Madness Returns (MR) hiçbir ayrıntısını bu evrenle yeni tanışanların gözüne sokmuyor. Zaten konuyu takip etmek MR'de ayrı bir olay. Çok parçalı kurgusu bir ileri bir geri gittiği için dikkati dağınık oyuncular hikâyeyi es geçip oyunun aksiyon tarafına kayabilir.

Ne hoştur ki aksiyon tarafı da sınıfta kalmıyor oyunun. Gerçi platform öğeleriyle süslenmiş aksiyon tabanlı oynanışta yeni bir olay yok, yakın dövüşlerde ünlü bıçağımızı, uzak dövüşlerde başta baharat öğütücüyü, karşı saldırı için şemsiyemizi kullanıyor, dilersek kelebek gibi bunlardan kaçabiliyoruz. Çatışmıyorken de genelde bir yerlere çıkmaya çalışıyor, kapıları açmaya çalışıyoruz. Üst üste *üç* zıplama yapabildiğimiz gibi havada da süzülebildiğimiz için uzun mesafeleri aşmak çok sorun değil. Kırılacak kapı, duvar varsa kurmalı tavşan efendimizi kullanarak yolumuzu açabiliyoruz. Benim en sevdiğim şey bir anda ufacık kalmamızı sağlayan iksir oldu. Anahtar deliklerinden böylece geçebiliyoruz. Bu "minik" moddayken Alice pek çok ekstraya ulaşabildiği gibi görülmeyen figür ve platformları da görebiliyor. Olmayan bir köprüden geçmek mi istiyorsunuz? Derhal ufalın. Hatta böyle bir ihtiyacınız yoksa bile her büyük mekanda bu gücü kullanın çünkü mekanların duvarlarına yazılıp çizilmiş ipuçları, uyarılar, ince espriler keşfedilmeyi bekliyor. Enerjinizin bitmesine bir damla kala girdiğiniz histeri moduysa Alice'i hiç görmediğiniz kadar delişmen bir

kız yapıyor. Zaman yavaşlıyor, Alice hasar almıyor ve birkaç dakika boyunca Vorpal Blade ile intikamını en kanlı yoldan alıyor. Sonrasındaysa enerjisi artarak yoluna devam ediyor. Oyuna tat kattığı gerçek ama işimizi fazla kolaylaştırıyor bu mod.

FİNCANDA GEZER, KELEBEKLE UÇARIM

Türleri harmanlayan her oyunun zorlandığı şeylerden biri "dengeyi yakalamak"tır. Platform-aksiyon arasında yaptığım su terazisi testlerine göre konuşursam, oyunun ilk yarısında bu denge tutturulmuş ama ikinci yarıda işler değişiyor. Bir süre sürekli platformculuk oynarken daha sonra kendinizi 90'ların beat 'em up oyunlarından birindeymiş gibi hissediyorsunuz. Ben bunu geliştiricilerin takvimi yakalama telaşına bağlıyorum çünkü bu bölümlerde ne platform ne de aksiyon harcadığınız zamana değiyor. Yani onlarca dakika keşif yaptıktan sonra ta en baştan aklınıza gelen



Çaydanlıkları gözünden vurmalısınız. Dişleri de toplamayı unutmayın. Garip!

"Tarhana yapmıştım ben de sana gızımmm"

Bugün yatağın tersinden kalktım. Gel-gitler içindeyim, yaklaşmayın!



çözümü uyguluyor olmanın bir anlamı yok. Özellikle boss kıvamındaki düşmanlarla dövüşürken yaratıcılıktan tamamen uzak ama delicesine zaman harcatan gıcık özelliklerden bahsediyorum. Gerçi muhtemelen bu denge sorunu herkesi germeyecektir, ama oyunun karşısına ciddi beklentilerle oturunca bünye biraz hassaslaşıyor, kabul ediyorum.

Bir Alice oyununda hikâye ve oynanışın yanı sıra elbette "tasarım" da ararız ki oyunun en büyük kozu şüphesiz bu. Her bir oda, her bir arena, o arenadaki irili ufaklı öğeler müthiş bir ince işçilik taşıyor. Her biri tek tek güzel olmakla kalmıyor, resmin tamamında da harika bir uyum var. İlk oyundaki sürrealizm ikinci oyunda kendini aşmış. Aradaki 10 yılın animasyon teknolojisine getirdiği





yenilikleri sonuna kadar kullanan McGee, hem çizgifilm hem de CGI stillerini çok iyi harmalamış. Her bir bölüm size başka bir şey anlatıyor. Konuyu sallayın, dekorasyonun bile kulağınıza fısıldadığını duyacaksınız. Asla yan yana gelemeyecek iki kavram, iki öğe düşünün, MR size bu ikisinin bir aradayken ne kadar güzel olabildiklerini gösterecek. "Bu ne kadar güzel bir orman, şurada iki piknik yapayım" derken zift ağlayan büstünüzü görmek ilk şaşkınlığınız olacak. Beni en çok etkileyense etraftaki çizimler. Ufakken topum inşaata mı kaçtı nedir, böyle çöp adam stili hep tüylerimi diken diken eder. Salvador Dali de bunu çokça kullanır mesela. Alice sadece tarzıyla psikolojinizi değiştirebilen bir oyun, hatta oyunun tüm anlamı bundan ibaret desem yalan olmaz. Geri kalan aksiyonlar, bu anlamı yakalamak için birer bahane gibi. AMR'yi oynamak istiyorsanız görsel ve psikolojik açıdan katarsise açık olmanız şart.

GEL PISI PISIIIII

Bir diğer beğendiğim nokta da seslendirmeler oldu. Normalde incelemelerimizde seslendirmelerden pek bahsetmeyiz ama MR'de seslendirmeler kesinlikle on numara. Zaten Cheshire Cat'in seslendirmesini duyduğunuz an beni anlayacaksınız. Bu bir rüya, bu bir halüsinasyon, bu bir kafayı tırlatma hikâyesi; absürt, gerçeği eğip büken, yanıltan... Bu yüzden tutunabileceğiniz yegane gerçek, karşınızdakinin sesi oluyor bazen, her şeyden önemli hale geliyor. EA'in de büyük katkısıyla MR bu noktayı hiç boş vermemiş, konsept tasarımlar kadar seslendirmeler de incelikle çalışılmış.

"Beklediğimize değdi mi?" sorusunun cevabı zor. Açıkçası öyle yıllardır beklediğim bir oyun değil MR. Son bir buçuk yıldır yoğun şekilde takip ediyordum ve aradaki 10 yılın şokunun izlerini oyunda göreceğimizi tahmin ediyordum. Hiç öyle Bad Day L.A. faciası beklemedim. Pek de yanılmadım. Görevler kendini tekrar edebiliyor, aksiyon keza öyle. Platform bulmacaları basit. Alternatif yollar veya alternatif kararlar namına pek bir şey yok. Ama... ama Wonderland'e dair ne varsa karşımızda sapasağlam duruyor. Tabii ki karanlık, kanlı, kötü, puslu, gotik ve anlaşılması zor bir biçimde. Buradan McGee'ye ilk kez, bir akımı taklit etmediği, bir akım yaratacak iş çıkardığı için teşekkür ediyorum. Türkçe öğrendiğinde eminim o da bana edecektir...

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Tasarımı, mimarisi, konsepti ✔ Seslendirmeleri ✔ Parçalı kurgusu ✔ Hikâyesi ✔ Kaçık atmosferi ✔ İlk oyunu sunması ✖ Yükleme süreleri ✖ Takılmalar vb. teknik sorunlar ✖ Yapay zekâ ✖ Zayıf aksiyon



Wonderland tek göreceğiniz yer olmayacak. Victorian döneminden pis Londra sokaklarını da göreceksiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Rüyalarınızda masal görüyorsanız bu sefer ekranlarınızda masalsı bir rüya görmeye hazır olun. Hayret etmeyeceksiniz ama Wonderland'e herkesin gitmesi gerekiyor!

7,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



Alice psikopat olabilir ama modadan anlıyor! Sahnede pek çok kez kostüm değiştirecek!

→ **Tür:** Aksiyon/Platform → **Yapım:** Spicy Horse → **Dağıtım:** EA → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyat:** 140 TL (Aral) → **Dijital İndirme:** Origin Store (40 Euro) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası için:** http://www.ea.com/alice

BAŞARIYA BİR GOL KALDI -ALİ SEZGİN

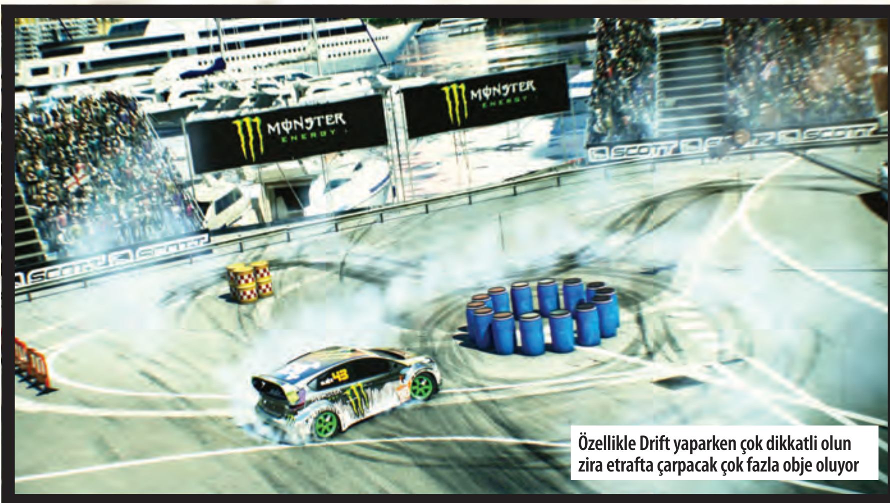
PS3 | PC | 360

DiRT3

HANGİ PLATFORM

Üzülerek söylüyorum ki Playstation 3 yavaş yavaş yaşını göstermeye başladı. Dirt 3 yine muhteşem gözükmesine rağmen, DX11 desteğiyle havalanan PC sürümü PS3'e göre bir kaç gömlek daha üstün duruyor. Dahası PS3 sürümlerde kalabalık yarışlarda zaman zaman takılmalar ve akıcılık sorunları hissediyorsunuz. Ayrıca PS3 sürümünde zorunlu yükleme yapılmasına rağmen, yarışların yüklenme süreleleri PC'ye göre çok uzun sürüyor. Ps3'te direksiyon sahibi değilseniz ve iyi bir PC'niz varsa bu oyunu kesinlikle bilgisayarda denemelisiniz.

OYUN PİYASASININ HALİNİ fazlasıyla ilginç buluyorum. Pazar belki de hiç olmadığı kadar büyümesine rağmen, azınlıklara hitap edecek oyunların başarısız görüleceği kadar da küçüldü. Mesela Codemasters'ı ele alalım; Colin McRae Rally serisiyle şimdiye kadar çıkarılmış en dolu ralli oyunlarını yapıyordu adamlar. Hata affetmeyen, hakkıyla oynandığında oyuncunun da en az bir ralli pilotu kadar dikkatli olmasını gerektiren oyunlar... Şunu da söylemekte fayda var; Dirt 3, şu an olduğu haliyle değil de bir Colin McRae Racing oyunu olarak ortaya çıksaydı, kesinlikle Dirt 3'ün olabileceği kadar başarılı olamazdı. Bunda oyuncuların tercihinin gelişmesinden çok, oyuncu beklentilerinin değişmesinin payı var. Artık ralli pilotluğunun profesyonel sporculuk değil, dublörlük benzeri bir meslek olmasını istiyorlar. Dahası Finlandiya buzullarında milisaniyelik dönüşler yerine bir direğin etrafında daireler çizen ralli arabaları malesef daha fazla ilgi çeker oldu. Dirt 3'e baktığımızda herkese hitap edip, her kitleyi mutlu etmeye çalışan bir oyun göreceksiniz. Başarılı olup olmadığıysa tamamiyle farklı bir soru.



Özellikle Drift yaparken çok dikkatli olun zira etrafta çarpacak çok fazla obje oluyor

Ben anlayabileceğiniz üzere yarış oyunları konusunda biraz daha eski kafalıyım. Düzgün simulasyon ve ralli oyunlarını her zaman abartılı oyunlara ve yarışları olduğundan farklı şeylermiş gibi gösteren havalı etkinliklere tercih etmişimdir. Ancak sorun yok, zira Dirt 3 herkese hitap etmeye çalışan bir oyun olduğunu defalarca söylemişti, bende aslında biraz buna güvenerek gamepad'e sarıldım, zira Dirt 2'nin tam anlamıyla benlik bir oyun olduğunu söyleyemem zor. Oyuna başlar başlamaz farkedeceğiniz ilk olay artık "karavanda yaşayan Rockstar" temalı menüden kurtuluşumuz, ki bu konudan son derece mutluyum. Dirt 3 hala havalı olmaya çalıştığını hissettiriyor insana ama en azından bu sefer ralli pilotlarının hiç duş almayan insanlar olarak resmedilmesi sorunu ortadan kalkmış. Dirt 3, başından itibaren size daha steril ve teknik bir oyun olacağını hissettiriyor ki bu oldukça hoş bir durum. Tam olarak neyin metaforu bilmiyorum ama bir yarış oyunun benimle etrafta uçuşan üçgenler yoluyla iletişim kurmaya çalışması ne yalan söyleyeyim ilgimi çekti. Biraz olsun kendimi Space Odyssey'de Monolith'in iletişim kurduğu maymunlar gibi hissettim. Belki aklım yetse bana evrenin sırlarını açıklayacak bu üçgenler ama, şimdilik araba sürmeyi öğretmekle yetiniyorlar.

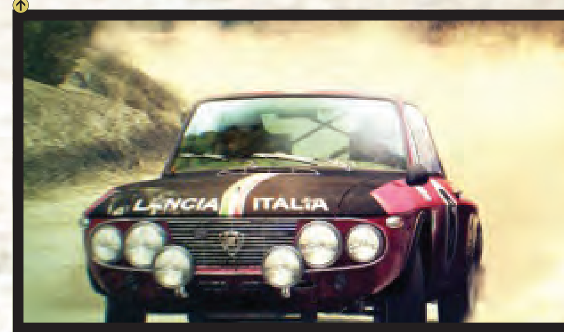
ŞAFTIMI KAYDIRMA, NİTROMA BASTIRMA

Dirt 3 sistemini herşeyden azar azar veren yarış paketleriyle sunuyor. Her üçgende dört mini paket var ve amaç üçünü tamamlayıp dördüncüye ulaşabilmek. Başka üçgenlere ve farklı temalardaki yarışlara geçmek için yarışlardan belirli puanlar toplayıp, final yarışını tamamlamak gerekiyor ki bu sistemin çalışmadığını söylemek haksızlık olur. Ben örneğin yanlama yapmaktan hazzetmeyen bir birey olarak mümkün olduğunca yanlama yarışı yapmamaya çalıştım ki bunun çoğu zaman işe yaradığını söyleyebilirim. Dirt 3 sıradan bir ralli oyunu değil, dolayısıyla illa ki farklı modları oynamak zorunda kalıyorsunuz. Geniş pistlerde yapılan ve arabaların aynı zamanda kapıştıkları yarışlar, buggy yarışları ve hatta süper ralli araçlarıyla co pilot olmadan daha geniş pistlerde yapılan zaman denemeleri oyunda mevcut. Sırf sıradışı yarış modlarının olması kesinlikle oyunun gerçeklikten ödün verdiğini düşündürtmesin size. Araçların yol tutuşu ve tepkileri bir oyuncu olarak tam beklediğim gibi çalışıyor. Bir de bunun üstüne otomatik vistesi kullanıp, yol yardımlarını açan en acemi sürücü bile hiç sorun yaşamadan oyuna devam edebiliyor. Ralli gibi en küçük dikkat dağınıklığında arabaların hurdaya verildiği bir sporda hata elbette yapılabilir, bunun içinde daha önceki oyunlarda da olan kayıt modu var. Arabayla bir yere girince veya çok zaman kaybedince, hop diye tekrar modunu açıp zamanı biraz geri alıp oyuna devam edilebiliyor. Dirt 2'de sevmediğim bir diğer olay da yarışlarda dikkat dağıtacak zibilyon tane şey olmasıydı. Tamam oyunun yapımında sponsorların ciddi mali desteği oluyor ama bu kadar da abartmamak lazım. Köprüden geçiyorum havai fişek, gaza basıyorum gökyüzüne lazer vermeler falan. Dikkat ve rekleks oyunu yahu bu, ben bu oyunda önüme çıkan her havai fişeğe, uçana kaçana baksam zaten araba süremem. Dirt 3 bu konuda kısmen daha iyi, yine sponsorların ağzıma, gözüme sokulmaya çalışıldığı yerler var ama bunlar eskisi kadar dikkat dağıtmıyor. Mesela keskin bir dönüşü aldıktan sonra aptal seyircilerinden biri yolun karşısına geçmeye çalışıyor, geçtiği yerde de bir içecek firmasının reklamı var. Yine benzer şekillerde normal yarışlarda izin verilmeyen lastiklerin, tekerleklerin üzerine yedirilmiş reklamlarda eklenmiş ki bunlar çok dikkat dağıtmıyorlar. Oyunun atmosferi de zaten sıkılıp dikkatin dağılmasına bir an olsun izin vermiyor. Co-pilot çok başarılı, hem zamanlaması çok iyi hem de ses tonu inandırıcı. Dahası pistlerde öyle "bir yol yaptık, etrafına ağaçlar koyduk" kafasıyla oluşturulmamış. Yolun etrafına kurulmuş bir sette değil, bir ormanı yarıp geçen devasa bir yılanın sırtında düşmeden ilerlemeye çalıştığınızı sonuna kadar hissediyorsunuz oyunda.



Süper araçlarla ralli yapmak normal yarışlardan çok farklı değil sadece tek co-pilot olmayışı yarışı biraz zorlaştırıyor.

Eğer sponsor teklifi gelirse yarışlara 90'lar veya öncesi araçların bulunduğu kategorilerle katılabiliyorsunuz.



Dirt 3 Dirt Dirt 2



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Muhteşem araç modelleri ✔ Sürüşüne bereket oyun modu ✔ Araç ve tasarım çeşitliliği ✔ Süper sürüş keyfi ✖ Oyuncuyu yapmak istemediği şeylere zorluyor ✖ Her menüde birileri bıdı bıdı konuşuyor



Bir varil etrafında dönmek bana fazla "çakalca" geliyor ama Ken Block bunu sorun ediyor gibi durmuyor.

Karlı pistler Dirt 3 ile gelen bir yenilik ve gayet güzel çalışıyorlar.



RALLİCİSİN DEDİLER

Benim asıl gıcık olduğum olay Ken Block'un da şu an yapmakta olduğu Gymkhana etkilinliklerinde yapıyor. Üç şeklinde oluşturulmuş yarışlardan bahsettiğimi hatırlarsınız, bunların çoğunun sonunda Gymkhana'lara katılmak gerekli. Bunların ne kadar uyuz aktiviteler olduğunu anlatmama inanın kelimeler yetersiz kalıyor resmen. Bir kaykay pistine, kaykay yerine ralli arabasıyla çıktığınızı düşünün. Yanlamalar, kartonlara çarpmak, bir diğerin etrafında 360 derecelik dönüşler yapmak gibi hepsi birbirinden gereksiz aktiviteleri tamamlamadan oyunda ilerlemek mümkün olmuyor. Bunların da seveni var elbette ama sırf oyuna yeni eklendi diye zorunlu tutulması fazla insafsız olmuş yahu.

Bu arada oyun ile beraber gelen VIP kodunu kullanmayı sakın unutmayın, zaten oyunda fazlaca uyarıyor ama yine de söylemekte fayda var. VIP özellikleri zaten sırf çoklu oyuncu modu ve ekstra bir kaç aracı açmaktan önce topluluk oluşturmak adına da kurulmuşlar. VIP hesabıyla doğrudan Codemasters'ın Dirt 3 topluluk özeliklerine ulaşabiliyor ve yarış kayıtları Youtube'a aktarılabiliyor. Team Fortress 2'de de benzer sorunlar olmuştu ama muhtemelen Dirt 3'de daha fazlası olacaktır. Bu videoları doğru dürüst kimsenin seyretmemesi haricinde, zaten bir yarış oyunundan bahsediyoruz çok farklı machiminalar veya konulu videolar oluşturmak mümkün olmadığından en fazla interneti kirlettiğinizle kalıyorsunuz.

Dirt 3 adı üstünde "Dirt Dirt'lük" olmayı başarmış bir oyun değil; Muhteşem pistler, kaliteli oyun motoru ve araç tepkileri, biraz daha cool olma uğruna az daha harcamıyormuş. Oyun bu kadar iyi olmasa, Dirt 3 için söyleyecek çok daha ağır laflarım olurdu inanın. Aksine çok eleştirdiğim Gymkhana bile eğlenceli, sadece bana göre değil. Eğer yarış oyunlarına tutkunsanız şunu rahatlıkla söyleyebilirim, piyasaya uzunca bir süre Dirt 3'ten daha iyi bir oyun çıkmayacak. Sanırım Dirt 3'e duyduğum sevgiyle karışık bir nefret durumu var bende. Oyunun gerçekten rahatsız olduğum ve sevmediğim yönleri var ama hem Dirt 2'ye oranla ciddi atılımlar var hem de en sıkıcı bulduğum yerlerin bile başka oyuncular tarafından sevilme ihtimali olduğunu biliyorum. Siz en iyisi benim kafanızı daha fazla karıştırmama izin vermeden, bu oyunu alıp adam gibi keyfini çıkarın.

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Codemasters Southam → **Dağıtım:** Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 159 TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** dirt3game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Ralli böyle yapılmıyor ama oyun güzel

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PS3

inFAMOUS 2

CAN ARABACI

YA BİR KAHRAMAN OLARAK ÖLÜRSÜN, YA DA DÜŞMANININ TA KENDİSİ HALİNE GELDİĞİNİ GÖRECEK KADAR KADAR UZUN YAŞARSIN...

HAYATTA ASLINDA FARKINDA BİLE OLMADAN PEK ÇOK SEÇİM YAPTIĞIMIZI DÜŞÜNDÜNÜZ MÜ HİÇ? Sizin şu an oturup bu yazıyı okuyor oluşunuz bile bir seçim aslında. Şu anda bu satırları okuduğunuz için başınıza gelmesi muhtemel bir kazayı atlatıyor olabilirsiniz. Ya da hayatınızı değiştirecek biriyle tanışma fırsatını kaçırıyor da olabilirsiniz... Cole MacGrath'ın hayatı da bu tarz seçimlerle doluydu bir zamanlar (çok sağlam bir Oyungezer okuruydu kendisi). Ancak tek bir gün, tek bir seçim her şeyi hem Cole, hem de Empire City için değiştirdi.

inFamous, kahraman olmanın zor yanlarını anlatmaya çalışmasıyla oldukça etkilemişti beni. Genelde kahramanların önüne gelen kötü adamı arada biraz dayak yemek dışında bir zorluk yaşamadan işlenmesine alışmış biri olarak Sucker Punch'ın bu hareketini çok takdir etmiştim. Bu yüzden uzun bir süredir InFamous 2'nin üzerindeydi gözlerim. Haliyle ofiste Serpil'i elinde InFamous 2'yle birlikte görünce "Aaa, InFamous 2!" diye atlamadan edemedim.

KAHRAMAN OLMAK YA DA OLMAMAK...

Oldukça hızlı bir başlangıç yapıyor inFamous 2. Yeni güçler kazanmak ve The Beast'in gelişine hazırlanmak için New Marais'e doğru yola çıkmaya hazırlanan Cole ve tayfası, Empire City'nin göbeğindeki bir patlamayla gafil avlanıyorlar. Ancak bu "sıradan" bir patlama değil, tam aksine The Beast'in erken gelişini ilan eden kırmızı alarmın ta kendisi! Haliyle daha oyunun başından "ilk oyunda bahsedip gözünüzü korkuttuğumuz o yaratık var ya, aha bu o işte!" diye karşımıza sunulunca afallamamak elde değil. Eh, yapacak bir şey yok, kolları sıvayıp kafa göz, Ray Sphere ne verdiyse dalıyoruz elimiz mahkum. Sağlam da hasar veriyoruz hani, ama çok geçmeden fark edeceğiniz üzere The Beast'in bu savaştaki bütün çabalarımızı bertaraf eden "minik" bir özelliği var; Regenaration. Yani bu abiyi ne kadar dağıtırsanız dağıtın, iki saniye sonrasında kendini tekrar toplayıp düzeltebiliyor. Sürpriz numarasıyla kahramanımızı şaşırtan The Beast'in elinden dostları zor alıyor Cole'u. Ve böylece sıkı bir giriş aksiyonundan sonra New Marais'e doğru asıl yolculuğumuz başlıyor.

New Marais'e adımımızı atar atmaz yine bir koşuşturmacanın içinde buluyoruz kendimizi. Yani şöyle bir durup da "olaya girmeden önce bir şehri gezeyim" diyecek vakit yok. Eğer New Marais'e doğru peşinde kocaman bir yıkım bırakarak gelen The Beast'e karşı bir şansınız olsun istiyorsanız Kuo'nun da önerdiği üzere Dr. Wolfe'yi bulmanız gerek. Ki çok geçmeden bulacaksınız da kendisini. Ve gerçekten de The Beast'in icabına bakacak bir fikri ve iki silahı var kendisinin; RFI yani Ray Field Inhibitor ve Blast Core'lar. Blast Core'lar toplam 7 tane ve oyun boyunca asıl yapacağınız şey bunları bulup güçlerini emmek olacak. Her Blast Core emdiğinizde The Beast şehre biraz daha yaklaşmış olacak, ancak siz de yeni güçler kazanmış olacaksınız. Blast Core'ların tamamının gücünü bünyenizde topladığınızda da ikinci silah devreye girecek. Ancak 7 Blast Core'un gücüyle aktif hale getirebileceğiniz RFI, aslında tam olarak bir Anti-Ray Sphere. Ray Sphere kullanan kişiye yeni güçler verirken, RFI onun aksine etki alanındaki kişilerin güçlerini onlardan alıyor.

EN GÜZEL YERİ

En güzel yeri ne biliyor musunuz? Sizi hiç boş bırakmıyor oyun. Bakın köşede bir dükkanı soyuyorlar, yetişip durdurun hadi! Ya da çatılardan çatıya elektrikli bir ceylan gibi sekerken bir grup Militia ve Corrupted'ın birbirlerine girdiğini görüp tam ortalarına yıldırım misali inebiliyorsunuz. O da mı olmadı? Şehirde boş boş gezip Blast Shard ya da Dead Drop toplayın, hem Trophy de veriyorlar zaten...



Cole boş zamanlarında Militia askerlerine dans öğretmekten de geri kalmıyor; "Eveeet, güzel, şimdi bir piruet yapıyoruz..."

YENİ GÜÇLER, YENİ HEYECANLAR

Cole'un repertuarının hayli geniş olduğundan bahsetmiştim. Bu yeni yeteneklerin çoğunu açmak için öncelikle "mini-achievement" diye tabir edebileceğimiz bazı ön koşulları yerine getirmeniz gerekiyor. Mesela "10 tane Precision Headshot'ı yap" ya da "Üzerine atılan 5 roketi sahiplerine geri iade et" gibi. Yeni bir gücü açarsanız hemen ilk iş olarak bu koşullara göz atmayı unutmayın ki bu güçlerden mahrum kalmayasınız.

Böylece RFI'ı kullanıp The Beast'in güçlerini ondan çalmak için Blast Core'ları toplamaya başlıyoruz. Ancak hikâyenin tüm olayı bundan ibaret değil takdir edersiniz ki. Kahramanımızı şehir sakinlerinin gözünde kötü göstermek için hiçbir fırsatı kaçırmayan Bertrand'ın propagandaları, Cole'a neredeyse tapan ve onu idol olarak gören deli dolu Nix'in ördüğü çoraplar derken tam anlamıyla bir aksiyon salatasına dönüyor ortam.

New Marais, Empire City'ye göre daha bir güzel gözüktü bana. Sürekli bir hareketliliğe ve canlılığa sahip olmasının yanında oldukça fazla içerik barındırmakta. Ana görevinizde biraz ilerledikten sonra açılacak yan görevler ve mini-olaylar sayesinde yapacak bir şey bulmakta pek zorlanmıyorsunuz New Marais'in damlarında dolaşırken. İyi kalpli ve halkın sevgilisi kahraman olarak mı anılmak istiyorsunuz? Eh, o zaman iyi karma kazanmak için dükkan soygunları, Blast-Shard bombalarını durdurmak ve Militia tarafından kaçırılan halkı kurtarmak gibi mini görevleri yapmalısınız. Öte yandan eğer korkulan anti-kahraman rolüne bürünmek istiyorsanız da kafanızı şişiren sokak çalgıcılarını dövmek, Blast-Shard sahibi sivilleri dövüp Shard'larını çalmak ve polislerle çatışmak gibi aksiyonlara girebilirsiniz. Ya da istemiyorsanız bunların hiçbirini de yapmayabilirsiniz, zira bunlar sadece New Marais sokaklarında karşılaşabileceğiniz olaylar için bazı örnekler. Bunlar dışında asıl yapmanız gereken görevler ve yan görevler mevcut. Hatta bir de UGC (User Generated Content) denilen bir olayımız var ki, onu da sayfanın kenarındaki kutucuktan okuyarak öğrenebilirsiniz.

İYİ, KÖTÜ, ÇİRKİN

Oyunun ana akışı sabit olsa da, haritanızda sık sık seçim yapmanız gereken bazı görevler belirdiğini göreceksiniz. İyi ya da kötü, bu görevlerden birini seçtiğinizde diğerine bir daha ulaşamıyorsunuz. Bu oyunun tekrar oynanabilirliğini yükselten ve "Acaba bunu seçmeseydim de diğerini seçseydim neler olacaktı?" merakını katmerleyen bir özellik. Ancak benim asıl hoşuma giden, oyunun karşınıza çıkan yan rollerdeki karakterleri net bir şekilde "iyi" ya da "kötü" etiketiyle yaftalamıyor oluşu. Örneğin Zeke aslında iyi diyebileceğimiz bir karakter olmasına rağmen yapmayı kabul ederseniz kötü karma puanlarını havuzunuzda biriktirecek sokak çalgıcılarını dövme fikrini size bizzat veren kişi. Dahasını söylemek spoilera gireceği için çenemi kapalı tutmam gerekse de, diğer karakterlerde de üzerlerinde gözüken etiketten fazlası olduğunu görmek hoşuma gitti.

İyiyle kötü diğer karakterlerde çok da keskin çizgilerle ayrılmamış belki, ama New Marais halkının size bu konudaki bakışı çok daha net olmuş. Işığın ve iyiliğin yolunda yürümeye karar vermiş bir Jed.. ehm, *kahraman* olacaksanız, bunu etrafınızda ve Cole'da çok net bir şekilde görebiliyorsunuz. New Marais sakinlerinin bazı kavgalarınız sırasında gelip düşmanlarınıza "Cole abiye yamuk yaptılar, dalın!" diye girişmeleri bir yana, Cole'un tişörtünün rengi daha bir beyazlıyor (Karma deterjanıyla giysileriniz daha da beyaz!) sırtınızdaki paratoner bozması metal çubuğunuz bile daha gümüşi ve parlak bir hal alıyor. Öte yandan eğer kötü karma puanlarına yatırım yaparsanız bu sefer Cole'un suratından damarlar fırlıyor, rengi soluyor, tişörtünün rengi kararırken, The Amp'in üzerini pas lekeleri kaplamaya başlıyor. Haa, bir de New Marais sakinleri ellerinde terlik düşmanlarınızı değil, sizi kovalıyorlar bu sefer.

Her neyse, görevler diyorduk... Çoğu görev "Bak Militia şurada toplanmış, git döv" ve "Parkı yaratıklar basmış, yetiş ey Cole!" arasında gidip gelse de hikâye anlatımı eğlenceli ve güzel geliştiğinden beni çok da rahatsız etmedi açıkçası. Hele ki Cole'un yeteneklerinin ve dövüş sisteminin ilk oyuna göre oldukça yol katetmiş olması çoğu zaman (her zaman değil ama, arada baydığı yerler de oldu) bu görevleri oldukça keyifli hale getirdi. Bu standart kahramanlık görevleri dışında eskort ve kurtarma görevleri, şehrin elektriksiz bir bölümüne elektrik vermeye ça- »



Yoda X-Wing kaldırıyorsa Cole'un ne eksiği var? O da araba kaldırıyor işte!

UGC (USER GENERATED CONTENT)

PS3 oyunlarını bir kere bitirdikten sonra takas eden tayfadansanız inFamous 2 diskinizle vedalaşmanız oldukça zor olacak maalesef. Bunun bir numaralı nedeni de UGC sayesinde oyunda yapacaklarınızın asla sonu olmayacak olması! UGC aslında oldukça basit bir sistem ile işliyor; kullanımı oldukça kolay bir bölüm yaratma editöründe istediğiniz görevleri ve hatta mini-oyunları yaratıp, test edip, paylaşabiliyorsunuz. Daha da güzeli, başkalarının yarattıklarını da gerçek zamanlı olarak harita üzerinde görüp istediğiniz zaman girip deneyebiliyorsunuz. Tabii saçma sapan bir çok görevin haritanızı işgal etmesi düşüncesi kanınızı donduruyor olabilir, haklısınız. Ancak akıllıca eklenmiş bir Filtreleme özelliği sayesinde UGC görevlerinin görüntülenmesini tamamen kaldırabilir, sadece Sucker Punch'ın yaptığı görevleri görebilir, en yeni veya en yüksek oy almış görevleri göstermeyi seçebilirsiniz. (Daha bir ton filtreleme seçeneği var bunlar dışında) Özellikle Sucker Punch'tan çıkan yaratıcı mini-oyunlara mutlaka göz atmanızı tavsiye ediyorum. Hele bir Mr. Propane görevi var ki, zor olsa da oldukça enteresandı, rastlarsanız oynamadan geçmeyin.

PREVIOUSLY ON INFAMOUS

İlk oyun PSN'in "Welcome Back!" kampanyası dahilinde bedava olarak indirilmeye sunulduysa da kaçıran ya da ilk oyun Türkçe olmadığı için anlamamış olan varsa diye kısaca bir hatırlatalım dedik. Sonra John White kimdi, Zeke Trish'ten bahsedince Cole'un neden gözleri yaşarıyor diye aklınız karışmasın.

Motorlu bir kurye olan Cole MacGrath, bir gün anonim bir müşteriden gelen bir teslimatı yerine ulaştırmaya çalışırken büyük bir felakete sebep olur. Pakedin içinde bulunan Ray Sphere adlı cihaz patlar ve şehrin yarısını da yanında götürür. İlginç bir şekilde Cole hayatta kalır ve 2 hafta boyunca kız arkadaşı Trish Dailey tarafından tedavi edilir. Patlamanın 4 gün ardından ise şehir, insanlar arasında yayılmaya başlayan vebayı kontrol altına almaya çalışan hükümet tarafından sıkı bir karantiya alınır. Cole kendine geldiğinde patlamanın ardından elektrik güçleri kazandığının farkına varır. Kaosun kollarına düşmüş şehirde ister insanlara yardım etmeyi seçin, isterse de kendi paçasını kurtarmaya bakın, patlamaya neden olan terörist damgası üzerine bir şekilde yapışır... Trish'in de patlamada ölen kız kardeşinden kendisini sorumlu tutması Cole için bardağı taşıran son damla olur ve en yakın dostu Zeke ile birlikte karantinadan kaçmaya çalışırken hükümet ajanları tarafından yakalanır. Cole'u yakalayan ajanlardan birisi olan Moya Jones, Cole'a Ray Sphere hakkında bilgi verir ve yardım etmeyi kabul etmesi durumunda hem Cole'a, hem de arkadaşlarına karantinadan çıkış izni vereceğini söyler. Bunun üzerine Cole, First Sons adı verilen ve insanlara Ray Sphere sayesinde süper güçler vermeyi planlayan gizli bir grubu araştırıp, Moya'nın bu gizli grubun içine sızmış FBI ajanı kocası John White'ı bulmaya ikna olur.

Şehirde iz sürerken bir yandan da şehirdeki insanları etkileyen hastalığın kökenlerini keşfeden Cole, bunun aslında Sasha adlı eski bir First Sons üyesinin kullandığı bir çeşit zihin kontrol etme gücüne sahip zift olduğunu fark eder. Moya, Sasha'yı Jefferson Tüneline kadar takip eder ve Cole Sasha'yla karşı karşıya gelerek onu yenilgiye uğratır. Sasha kaçmaya çalışırken First Sons tarafından esir alınır. Sasha'yı elinden kaçıran Cole, bu sefer First Sons'ın eski lideri olan Alden'in peşine düşer. Bir takım kovalamacaların ardından Cole ve Zeke, Ray Sphere'i ele geçiren Alden'a yetişmeyi başarırlar. Cole Alden'i oyalarken, Zeke de Ray Sphere'i ele geçirir. Ancak güç arzusu baskın gelir ve kendi de süper güçler kazanmak için Ray Sphere'i kullanmaya çalışır, hiçbir şey olmaz. Bu sırada Kessler adlı gizemli bir adam ortaya çıkarak Zeke'e yardım etmeyi önerir ve Zeke, Cole'a ihanet ederek Ray Sphere'i de alarak Kessler ile birlikte gider.

Tekrar John White'ı bulmaya odaklanan Cole, John'un ne bir FBI ajanı, ne de Moya'nın kocası olduğunu öğrenir. John aslında Ray Sphere'in yapımında katkısı olmuş gizli bir NSA ajanıdır. John, Ray Sphere'in çalışma prensibinin etraftaki binlerce insanın yaşam gücünü çekip Ray Sphere'i tutan kişiye bio-enerji olarak geri dönerek süper güçler vermek olduğunu açıklar. Bu yüzden Ray Sphere yok edilmelidir.

Cole, Alden'i bir kez daha (bu sefer nihai olarak) yendikten sonra Ray Sphere'i ararken Kessler'ın da boş durmadığı ortaya çıkar. Kessler Trish ile birlikte 6 doktoru kaçırmıştır. Cole'u iki taraftan birini kurtarmaya zorlar. Hayatının aşkı mı daha önemlidir, yoksa bir sürü insanın hayatını kurtarabilecek olan doktorlar mı? Cole'un seçimi ne olursa olsun, Trish ölür. Eğer doktorları kurtarımayı seçtiyseniz sizinle gurur duyduğunu ve artık sizi suçlamadığını söyleyerek, eğer onu kurtarmayı seçtiyseniz de dönüştüğünüz bencil varlıktan nefretle bahsederek... Cole, Trish'in ölümünün ardından John ile ortak çalışarak Ray Sphere'i ele geçirir. Sphere'i ister yok etmek, isterse de daha çok güçlenmek için kullanmak artık Cole'un elindedir. Her halükarda Ray Sphere tutukluk yaparak yok olur, ancak yok olurken John'u da yanında götürür.

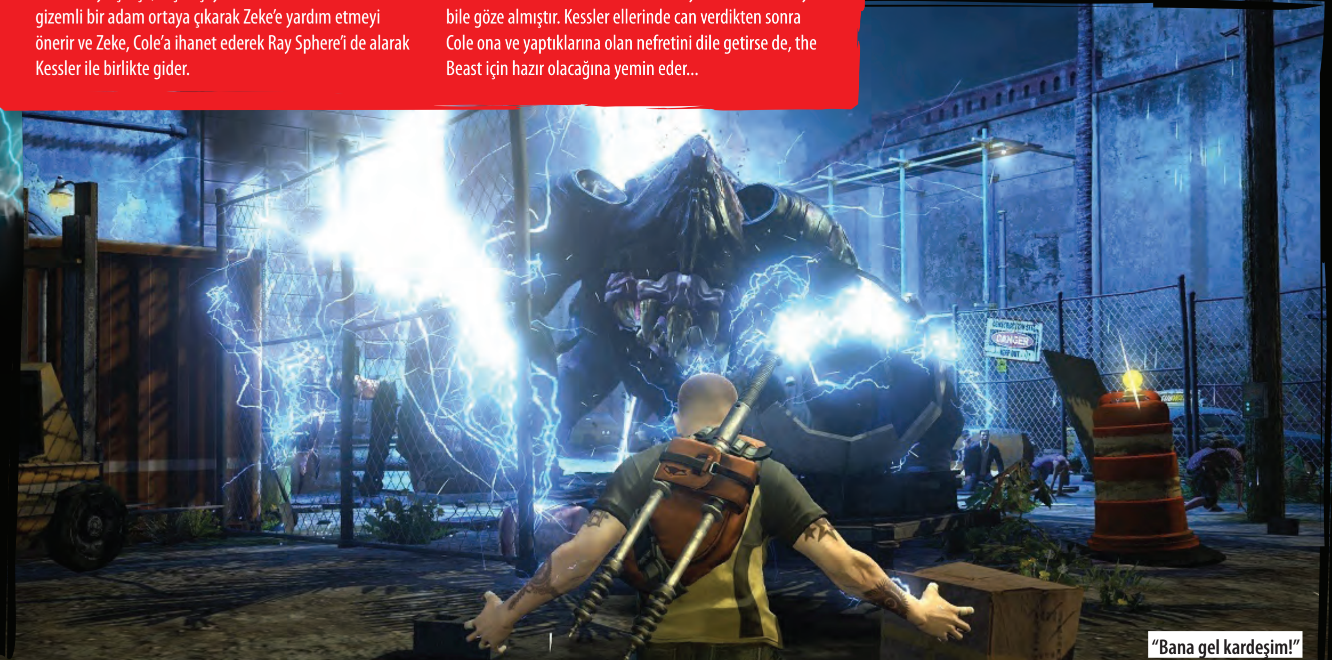
Ve nihayet, Cole ilk patlamanın olduğu yerde Kessler ile karşı karşıya gelir. Zeke, Cole'a yardım etmek için gelir ama Cole tarafından bir köşeye fırlatılır. Trish'in ölümünün hesabını sormak için var gücüyle savaşan Cole, sonunda Kessler'ı yener. Ancak Kessler son bir hamleyle Cole'un aklına bazı anılar yerleştirir. Bu anılar sayesinde Kessler'ın aslında Cole'un gelecekten gelen versiyonu olduğunu öğreniriz. Alternatif gelecekte Trish ile evlendiğini gören Cole, daha sonra ortaya çıkan "the Beast" adlı varlık tarafından her şeyin yok edildiğini görür. Kessler bu canavarı durdurabilecekken Trish'i ve çocuklarını da yanına alarak başka bir şehre kaçmayı tercih eder. Ancak the Beast bir şekilde Kessler'ın ailesini öldürmeyi başarır. Artık daha da güçlenmiş the Beast ile savaşmak için çok geç olduğunu fark eden Kessler, güçlerini kullanarak geçmişe gider ve First Sons'ın kontrolünü alarak Ray Sphere'in inşasının olması gerekenden çok daha önce başlamasını sağlar. Daha sonra Ray Sphere'i bu zaman dilimindeki kendisine yollayarak güçler kazanmasını sağlar ve oyun boyunca yaptığı her şey aslında Cole'un daha da güçlenerek the Beast ile savaşmak için hazır hale gelmesi içindir. Hatta Cole kendi hatalarını tekrarlamasın diye Trish'i öldürmeyi bile göze almıştır. Kessler ellerinde can verdikten sonra Cole ona ve yaptıklarına olan nefretini dile getirse de, the Beast için hazır olacağına yemin eder...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Hikâye sunumu ✔ Açık uçlu şehir
- ✔ Yapacak çok şey var ✔ Kullanıcı Yapımı İçerikler
- ✖ Türkçe olması ✖ The Amp ile dövüş biraz rutine binebiliyor
- ✖ Bazı görevler kendini tekrar ediyor

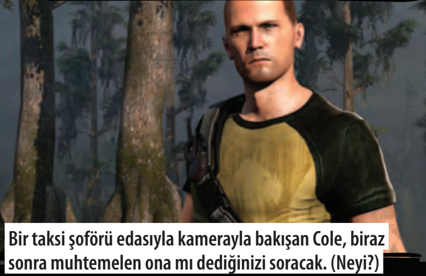
>> lışmak, hatta fotoğrafçılık yapmak gibi çeşitli görevler de mevcut. Özellikle fotoğrafçılık görevleri tam üzerinize doğru koşan bir Ravager varken oldukça ilginç olabiliyor. Ne zaman deklanşöre basarken *"Peynir de!"* desem gelip kafa atmayı tercih ettiler nedense...

Gelelim Cole'un yeteneklerine. İlk oyunu oynamış olanların fark edeceği en büyük değişiklik Cole'un sırtında taşıdığı şirin mi şirin **The Amp** adındaki metal çubuk olacaktır. Zeke'in icadı (ve kendini affettirme çabası) olan bu alet, Cole'un yakın dövüşteki maharetlerini fazlasıyla arttırıyor. The Amp ile upgrade ettikçe daha da güçlenen yakın mesafe saldırıları yapan Cole, aynı zamanda ekranın sol alt kısmındaki barı doldurdukça özel "bitiriş" hareketleri de yapabiliyor. Özellikle yakalaması zor (Hive Lord) ya da yüksek hasara dayanabilen (Heavy Unit) düşmanlar yakına girdiğinde ilaç gibi geliyor üçgen tuşuna basarak yapabileceğiniz bu bitiriş hareketleri. Ancak benim tavsiyem mümkün olduğunca (özellikle boss tadında çıkan düşmanlarda) uzaktan uzaktan Sticky Bomb destekli savaşmanız. Zaten bir tutturdunuz mu birkaç Sticky Bomb'un çözemediği çok az sorun oluyor. Hazır Sticky Bomb demişken Cole'un elektrik güçlerinden devam edelim. Oyunun çoğunu yine uzaktaki düşmanlara elektrik yüklü headshotlar atmaya çalışarak geçiriyoruz. Ancak bunun dışında da repertuarını hayli geliştirmiş kahramanımız. Güçlerinizi bir kere kullanmaya alıştıktan sonra düşmanın üzerine yapışan elektrik bombalarından tutun, helikopterlerin üzerine atacağınız elektrik roketlerine kadar elektriğin binbir çeşit kullanım alanına şahit oluyorsunuz. O da yetmezmiş gibi iyi, kötü, çirkin oynayış tarzınıza göre kazanacağınız (ya da kazanamayacağınız) güçler de mevcut. Hala kesmediyse oyunun bir noktasında yapacağınız bir seçime göre **yeni** ve birbirinden çok farklı



"Bana gel kardeşim!"

Uçmak için kanatlara ihtiyacınız yok. Ama bolca elektriğe ihtiyaç duyabilirsiniz belki...



Bir taksi şoförü edasıyla kamerayla bakışan Cole, biraz sonra muhtemelen ona mı dediğinizi soracak. (Neyi?)

Eğer kötü kahraman olmayı seçerseniz, elektrik saldırılarınız daha acımasız oluyor ve rengi kırmızıya dönüyor.

BOZULMAYANI TAMİR ETME DERLER YA HANİ, SUCKER PUNCH İNFAMOUS 2 İÇİN BU SÖZÜ ÖRNEK ALMIŞ OLSA DA SAĞLAMINDAN BİR CİLA ATMAYI DA İHMAL ETMEMİŞ. İNFAMOUS 1'İ SEVDİYSENİZ, İNFAMOUS 2'Yİ DAHA DA ÇOK SEVECEKSİNİZ.

inFAMOUS 2





inFAMOUS



güçler kazanabileceğinizi de ekleyeyim. (Ice Launch yapmaktan R2 tuşum aşındı)

Bozulmayanı tamir etme derler ya hani, Sucker Punch inFamous 2 için bu sözü örnek almış olsa da sağlamından bir cila atmayı da ihmal etmemiş. inFamous 1'i sevdiyseniz, inFamous 2'yi daha da çok seveceksiniz. inFamous 1'den o elektriği alamadıysanız da, inFamous 2'yi sevme ihtimaliniz hala var (yine olmazsa Cole elektrik konusunda yardımcı olabilir zaten), hiç olmazsa PSN'den demosunu indirip bir deneyin derim. Ama bana soracak olursanız, inFamous 2 ilk oyunun çıtasını bir adım daha yukarı taşımayı başarabilmiş, cillop gibi bir devam oyunu olmuş. Hem de Türkçe. Bana kalırsa gerçekçi yanlar taşıyan bir kahramanlık hikâyesi için bu aralar daha iyisini bulamazsınız... (Arkham City diyeni yakalarsam kızartırım! Daha var ona!)

E HANİ MOVE?

Geçen ay derginin ortasından çıkan inFamous 2 yazısında oyunun Move desteğine de sahip olacağını yazmıştım hatırlarsanız. Move'unuzu ve cipsinizi hazırlayıp oyuna girişmeye hazırlanıyorsanız bana daha sonra sövmeyin diye uyarımı yapayım; Oyunda şu anda Move desteği bulunmuyor. Ancak Sucker Punch şu anda Move desteğini ekleyecek yama üzerinde çalışıyor ve bu Move desteğinin oldukça farklı bir deneyim sunacağı konusunda iddialılar. Bekliyoruz bakalım...

TURKÇA BİLİYOOĞR MUSUNUĞZ?

Lost'ta Benjamin Linus'un Türkçe konuşmaya çalıştığı sahneye bir göndermeydi bu ara başlık. O çok iyi konuşamıyordu belki Türkçe'yi, ama inFamous 2'nin maşallahı var, çatır çatır sökmüş dilimizi bir çırpıda. Her ne kadar bize inceleme için gelen versiyonda sadece İngilizce olsa da oyunun Türkçe versiyonunu da bir şekilde bulup denedim. Ve bazı yerlerde çeviri biraz sırıtır gibi olsa da seslendirmenin gayet kaliteli bir şekilde yapıldığını görüp sonuçtan oldukça tatmin oldum. Elinizdeki inceleme kopyası değilse(bir dakika, benim diskim nerede??! YOKSA???) Türkçe oynama zevkini mutlaka tatmanızı tavsiye ediyorum.



Karizma kahramanlar asla hemen arkalarında gerçekleşen patlamalara bakmazlar. Onlar karizmatik bir şekilde elektrik tellerinden kaymaya devam ederler...

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Sucker Punch → **Dağıtım:** SCEA → **Kutulu Fiyatı:** 150 TL → **Yaş Sınırı:** 13+
→ **Dahası İçin:** http://infamous.wikia.com/

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

inFamous 2'yi oynamaya bir başladınız mı aranızda bir elektriklenme mutlaka oluyor.

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

UCUZ KAHRAMANLIK -ALİ SEZGİN

NO MORE HEROES HEROES' PARADISE

OYUN ELEŞTİRMENLİĞİNDEN SIKILIP, kendime alternatif meslekler aradığımda ilk sıralarda kesinlikle kiralık katillik gelmiyor. Vicdansız biri olsaydım ve bir de üstüne kanundan kaçabilecek kadar zeki olsam bile mesleğin fazla çekiciliği olduğunu söylemek zor. Elbette bir kiralık katilin de borç ödemesi söz konusu olduğunda belirgin avantajları vardır; Bu durumda da insanın işine gelmeyecek bir tanınma durumu söz konusu. O yüzden bir kiralık katil aynı Batman veya Cüney Arkın gibi kendi gizli hayatını kimlere açacağına dikkat etmeli. Hayatınızı kazanma şeklini öğrenen ev sahibiniz kira konusunda ısrarcı olmasa bile, dedikodusu başınıza dert olabilir. Aynı şekilde hesap defterini yırtıp atan mahalle bakkalının Bu yüzden bir seri katil olacaksanız az ama öz bilinmeye bakın. İleride kapınızı kimin çalacağı hiç belli olmaz...

Orjinal olarak Wii'ye çıkan oyunun Playstation 3 sürümünde de bir kapı çalma durumu mevcut. Şükür ki karizmatik esas oğlan Travis Touchdown'ın kapısında polis beklemiyor. Bunun yerine içeri Slyvia giriyor ve Heroes' Paradise'ın konusunu oluşturan olaylar içeriği burada başlıyor. Slyvia Travis'e kiralık katiller ligini temsilen geldiğini ve kendisinin onbirinci sırada olduğunu söylüyor. Şimdi, Travis'in yerinde bir başka katil olsaydı bu onun için sorun olmayabilirdi. Ancak Travis Touchdown'ın rekabetle arası pek iyi sayılmaz. Listede onun üzerinde



Travis'in aklından ne zaman ne geçeceği belli olmuyor. Bakınız...

BEN OLSAM

Oyunu dümdüz Wii'den diğer konsollara çevireceğime, ikinci oyundaki mini oyunları alıp bir şekilde bu versiyona katmanın yoluna bakardım.





Playstation Move'un kontrol şematiği Wii ile aynı şekilde işliyor. Move'a göre fazla kaba hareketler yapılması biraz da o yüzden

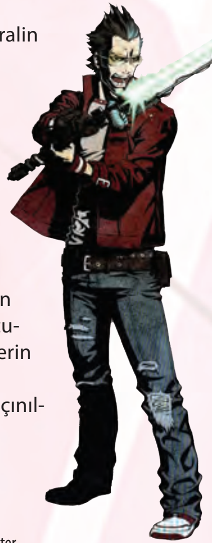
Wii versiyonunun grafikleri iyice elden geçirilmiş. Çok da iyi güzel olmuş taam mı?

olan herkesin sıra sıra peşinden giderek işlerini bitirmeye karar veriyor ve bu da Travis'i bol kanlı ve eğlenceli bir yola sürüklüyor.

TARZIYLA KAYBETMEK

No More Heroes evreninde her katilin bir numarası var. Bazıları kancalar kullanırken, kimisi bir beyzbol sopasıyla düşmanının ağzunu burnunu dağıtmayı tercih ediyor. Travis'inse ışın katansı var. Oyun özünde Wii düşünülerek yaratıldığı için, üzülerek söylemeliyim ki ne Dualshock'ta ne de Playstation Move'da aynı hissi verecek şekilde çalışmıyor. Dövüşürken kullanılabilecek iki duruş var; Birinde kılıç aşağıya diğerindeyse yukarı bakıyor. Bu sayede rakibin korumadığı noktadan saldırarak değişik kombinasyonlarla da düşmanlarınızı kesip biçiyorsunuz doğal olarak. Bu sistem Wiimote ile gayet güzel çalışıyor olmasına rağmen, Dualshock'ta zaten aynı hissi vermiyor, Move içinse fazla basit kalıyor. Konami malesef Wii'nin kontrol şablonunu Move'a uyarlarken hiçbirşey değiştirmeden aktarmayı uygun görmüşler ve bu muazzam bir hata olmuş. İnsan elin en hafif bilek hareketlerini bile algılayabilen bir cihaz varken basit savurmalarla oyun oynamak istemiyor doğal olarak, zaten hareket algılama büyük ihtimalle yazılımsal bir sorundan dolayı da Wii'de olduğundan bile daha zayıf olarak çalışıyor.

Oyunun sistemi çok basit aslında; Öncelikle belirlenen hedefin olduğu yere gidip yardakçılarını dövüyor sonrasındaysa kiralık katille kapışılıyor. Her katilin bir numarası ve özelliği var ve açıkçası söylemeliyim ki oyunun en zevkli yeri burası. Bunun nedeni hem çoğu zaman tek bir hedef olmasında, hem de kamera sorunlarının azalmasında yatıyor. Görsel açıdan oyunun bir Wii portu olduğunu hemen anlıyor olacaksınız ama No More Heroes tarz sahibi bir oyun olması dolayısıyla bu çok büyük bir sorun oluşturmuyor. Asıl sorun, oyunun inandırıcılığını kaybetmesinde yatıyor. Ne Travis Wii'de olduğu kadar havalı, ne de 5-6 tane gansteri tek kılıç darbesiyle kesmek olması gerektiği kadar adneralin pompalayabiliyor.



No More Heroes: Heroes Paradise, gerçekte çok daha muhteşem olan bir oyunun kalitesiz bir taklidi olmaktan öteye ne yazık ki gidemiyor. Çok merak ediyorsanız oyunu bir şekilde Wii'de oynamanızı tavsiye ediyorum. Playstation 3 sürümünü deneyen oyuncuların aklında çok yanlış fikirlerin oluşması ne yazık ki bu kötü konsol portları yüzünden kaçınılmaz durumda.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Travis Touchdown ve muhteşem 10 karakter
- ✓ Güçlü görsel yan elementler
- ✗ Oyun Wii sürümünün gölgesinde kalmış
- ✗ Move ile anlaşamıyor
- ✗ Ps3'e yakışmayan grafikler



Travis havalı oluşunu utanma duygusunun olmayışından alıyor



Elinde beyzbol sopasıyla gezen bayanlar çoğu zaman hayra alamet değildir.

Oyunda açık dünya sadece mini oyunlar için kullanılıyor



No more Heroes Wii



>

Madworld



>

No More Heroes Heroes's Paradise



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Grasshopeer Manufacture → **Dağıtım:** Aral İthalat → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** nomoreheroesgame.us.ubi.com

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Gereksiz kahramanlıklara gerek yok. Bana pişman olacağım bir şey yaptırma!

4,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

İNANAMIYORUM! "O"NU İNCELİYORUM! -EMRE INAL

Legend of Zelda Ocarina of Time 3D

KAÇ YIL OLDU perisi olmayan çocuğu ilk göreli? Hyrule'un geniş arazilerinde at koşturalı, Goron'ların engebeli dağlarına tırmanalı, Zora'ların derin sularına dalalı, zamanın ocarina'sını çalalı? Kılıcımızı kınından çekip, üzeri koruduğumuz kişileri ve dünyayı temsil eden işlemelerle süslenmiş kalkanımızla düşmanımızın gözünün içine bakarak yürüyeli? Ah evet, tam 13 yıl olmuş Ocarina of Time çıkalı. 13 yıl önce anlatmıştı bilge Deku ağacı bize hikayeyi... Nasıl gidiyordu bakayım o?

"Zaman başlamadan, ruhlar ve yaşam oluşmadan önce, üç altın tanrıça Hyrule adı verilen kaosa alçaldı... Din, gücün tanrıçası. Güçlü yanan kollarıyla toprağı işledi ve yeryüzünü yarattı. Nayru, bilgeliğin tanrıçası. Bilgeliğini bu dünyanın üzerine serpiştirdi ve dünyaya kanunun ruhunu bahşetti. Farore, cesaretin tanrıçası. Zengin ruhuyla, bu kanunları idame ettirecek yaşam formlarını yarattı. Ardından, görevlerini tamamlamış bu üç tanrıça, cennete doğru yola çıktı. Dünyayı tam terk ettikleri noktada ise üç kutsal altın üçgen oluştu. O günden itibaren, dünyanın tutumunun temeli haline geldi bu kutsal üçgenler. Ve, bu üçgenlerin istirahat yerine Kutsal Diyar adı verildi."

Oyunun başında sanki bir ön bilgiymişcesine anlatılan bu efsane, aslında bizi ve çevremizde gelişmekte olan olayları yakından ilgilendiriyordu. Triforce adını almış olan bu üçgenler, yüzyıllar boyu devam edecek bir efsanenin odak noktalarıydı. Bu efsane, Zelda'nın efsanesiydi – ve siz de efsanenin en önemli oyununun isminin geçtiği sayfalara bakmaktasınız.
OoT'nin hikayesi Link'in küçüklüğüne götürür bizi.



EŞSİZ ÇÜNKÜ
Kimse daha iyisini yapamadı, Nintendo bile.

O zamanlar daha yaşayacağı maceradan habersiz, sessiz bir hayat sürmektedir. Asıl sessizliğinin nedeni, perisi olmadığı için toplumu tarafından dışlanmasıdır belki de. Ancak günün birisinde, kara derili bir adamın at üstünde kaçan bir prensesi kovaladığını gördüğü kötü bir kabusun sonrasında, bir peri tarafından uyandırılır. Navi adındaki bu perinin kendisi bile, Hyrule'ın geleceğini etkileyen bir maceraya başladıklarının farkında değildir o noktada.

Ana karakterin çocuk olmasından dolayı ciddiye almıyorsanız hikayeyi yanılıyorsunuz. Özellikle oyunun bu sayfadaki resimlerini ya da kapağını gördüyseniz farketmişsinizdir ki, bir velet değil orada gördüğünüz. Zelda fanları zaten biliyor ama, süprizi bozmadan söyleyebileceğim kadarını söyleyeyim, oyunun bir noktasından itibaren geçmiş ve gelecek arasında, 7 yıllık bir zaman aralığında gidip gelmeye

Ocarina of Time 3DS



>

Wind Waker



>

Twilight Princess



3DS

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Yeniden elden geçirilmiş modeller ✓ Yeni arayüz
✓ Eskisini aratmaması, unutturmaması ✗ Kaplamalarla da oynanabilirdi
✗ Biraz daha yeni içerik düşünülebilirdi

başlayacaksınız. Eee, ne de olsa, kötülüğü yenecek gerçek bir kalkanı ve kılıcı kavramak biraz daha büyük birisine göre bir iş öyle değil mi?

Hazır 25. yılını kutluyorken değişmeyen şeylerden bahsetmek lazım biraz. Daha önce herhangi bir LoZ oyununu oynadıysanız biliyorsunuz ki aslında formül her zaman aynı oldu 25 yıldır. Dev bir dünyada maceraya atıl, elindeki imkanlarla ve hikayenin seni yönlendirmesiyle gidebileceğin yerlere git. Zindanlara gir, yeni silahlar ve aletler - dolayısıyla yeni imkanlar edin maceranda. Canavarları, kötülüğü yen, ta ki hikayeyi sonlandırana kadar. Bu manada herhangi bir değişikliğe gidilmesi zaten yeniden yapım olan bir oyunda çok daha saçma etkiler yaratırdı, neyse ki OoT bildiğimiz herşeyiyle, onu hatırladığımız haliyle karşımızda.







Master Sword'u çektiği anda bütün hayatı değişiyor Link'in.

Elbette değişen şeyler de var. Öncelikle çift ekranlı olduğumuzu unutmayalım. Oyun sırasında silah değiştirmek ya da haritayı kontrol etmek için devamlı menüye girip dururduk. Belki de oyunun en can sıkıcı noktalarından bir tanesi, bu menü işlemleri yüzünden oyundan kısa süreli soğumalar yaşıyor olmamızdı. Tabii, o zamanlar başka bir yolu yoktu belki, ancak şimdi var. Harita ve ekipman gibi özellikler artık alt ekranda bulunuyor, ve yine alt ekran yardımıyla değiştirilip organize edilebiliyor. Bu yöntemin getirdiği bir diğer güzellik ise üst ekranı olabildiğince kullanıcı arayüzünden uzaklaştırmış olması. A ve B tuşları yine mantığını koruyor, birisi etkileşim tuşuyken (önünde durduğunuz nesneye ya da yere göre farklılık gösteren bir tuş) diğeri her dayim kullanacağımız kılıcımıza atanmış durumda. Eşya olarak ise X ve Y tuşlarına yalnızca atama yapabiliyoruz – orjinal oyuna göre bir adet eksik yani. Ancak bu açığı da tam tersi, alt ekrana atayabileceğimiz 2 ekstra eşya kutusu ile kapatıyor oyun. Ekrana ulaşmak zaman zaman zor gelebiliyor ama, daha az sıklıkla kullanabileceğimiz eşyalar için ideal.

Eski oyunu zaten silip süpürdüm diyorsanız, Master Quest'i bitirmiş miydiniz diye sorarım sizlere. Hani Wind Waker yanında verilen, oyunun daha zorlaştırılmış (düşmanlar 2 kat daha fazla vuruyor) ve zindanları yeniden tasarlanmış bu versiyonu, oyuna dahil edilmiş. Hatta dahil edilirken bir de tüm dünya ters çevrilmiş – örneğin eskiden solda olan şeyler sağda, ve merak etmeyin aşağıda olan şeyler yukarda değil. Ne yazık ki elde etmek için oyunu bir kere bitirmeniz gerekiyor. Aynı zamanda bitirdikten sonra oyundaki tüm zindan canavarlarını sırasıyla yenmeye çalışacağınız bir mod da açılıyor. 3DS'in başka özelliklerinden gidecek olursak, oyun aynı zamanda hedef almanız gereken yay, sapan, kanca gibi aletleriniz için hareket sensörünü kullanmanıza olanak tanıyor. Bazen o oturttuğunuz 3D noktasını kaybetmek istemediğinden hareket ettiresiniz gelmiyor ama, eğlenceli bir yöntem olduğu kesin. Yeni oyuncuları da unutmayan Nintendo, oyunun bazı yerlerine, sıradaki hamlenizin ne olacağı hakkında ipucu alabileceğinzi Shiekiah Stone adındaki taşlardan yerleştirmeyi de ihmal etmemiş. Eskiden daha mı fazla sabırlıydık oyuncular olarak ne?

Gel gelelim ki grafiklerine. Aslında oldukça yerinde bir karar bir el konsoluna oyunu çıkartmak, zira Gamecube portunda grafikleri gayet "Eskiyim ben!" diye bağırıyordu artık. Yenilenmiş modelleri ile karakterler göze gayet hoş gözükürken, aynı zamanda eski simalarını kaybetmedikleri için yabancılık hissi yaratmıyorlar. Ancak aynı şeyler maalesef mekanlar için geçerli değil.



Elden geçen kısımlar olsa da, bazı kaplamaların eski olması bunca yeni şeyin içinde oldukça dikkat çekiyor - hele ki 3D açık oynuyorsanız.

Bu yazıyı yazarken çalıyordu: LoZ'nın bugüne kadarki tüm oyunlarının soundtrackleri. Özellikle OoT müzikleri çalarken daha bir yazıya konsantre olduğumu bile söyleyebilirim. Nostaljik etkisinden olsa gerek. Ancak bir gerçek var ki, hala kendilerini dinletiyorlar, hele ki oyuna adını veren Ocarina ile gerçekleştirilen şarkılar. Sırf tekrar tekrar dinlemek için oyunda durup çalmaya başlayacaksınız. O değil de, gerçek bir ocarina siparişi mi versek nedir...

Kendi ismi içerisinde efsane geçmesi bir oyuna bu kadar mı yakışır aslında? Fanlık yapmıyor ya da gaza gelip konuşmuyorum burada; oyun dünyasının tartışmasız en iyi puana sahip oyunudur Ocarina of Time. Belki defalarca yazdım bunu dergide yeri geldiğinde; yeri gelir yine yazarım, gerekirse yer yaratır orada yazarım. Belki şimdi geriye dönüp baktığımızda pek birşey ifade etmiyor olabilir oyun, ancak artık o kadar alışmışız ki her yerde OoT'nin başlattığı şeyleri görmeye; zamanında ilk kez görüldüğünde insanların övmekten başka birşey yapamaması gayet doğal. Yıllardır yazmak, sayfalarca yer vermek isterdim kendisine; yeniden yapımıyla bahşedileceği varmış bu onurun bana.

Legend of Zelda Kronolojisi

Yazıdan da anlayacağınız üzere OoT'nin hikayesi belirli bir noktasında 2 farklı zaman dilimine ayrılmakta. Bu iki zaman diliminden hangisi esas zaman dilimi derseniz size cevabım ikisi birden olur! Aslında uzun uzun anlatmak gerekir hangi oyunun diğerinin devamı olduğunu ama, maalesef internette okuyabileceğiniz herşey teoriden ibaret. Gerçek kronolojinin ve hatta daha fazlasının anlatıldığı ana bir döküman mevcut, ancak o da Nintendo'nun kasasında gizli şirket dökümanı olarak gizli. Eee, doğal olarak, her fanın hayali de bir şekilde o dökümanı ele geçirmek...

Bu arada, direk devam oyunu olmadığı sürece her oyunda Link'in, Zelda'nın ve Ganon'un reenkarnasyonları diyebileceğimiz karakterleri kontrol ettiğimizi biliyorsunuz değil mi? Tek bir karakter onlarca kez aynı maceraya çıkmıyor yani, merak etmeyin.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Efsanelerin en efsanesi.

9,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon-Macera → **Yapım:** Nintendo & Grezzo → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** http://www.zelda.com/ocarina3d/

alizine wonderland



Editörden

Alizine Wonderland takipçileri için önemli haberlerim var. Dergimiz sonunda büyüyor! Büyüme çalışmaları için bugün gidip marketten iki tomar A5 kağıdı almıştım. Niyetim ay sonuna kadar 50 tomar daha A5 alıp bu sayımızı dört sayfa olarak hazırlamaktı. Maalesef alakamız olmayan Oyungezer'in boyutunun A5 olmadığın-

MANİFESTO

Alizine Wonderland, enlerin dergisidir. Ya en büyük oyunları ya da en küçükleri inceler. Bugüne kadar büyük oyunları incelememiş olması bir şey değiştirmez. Derginin sadece 2 sayfa olması da en'ler politikamızın bir ürünüdür.

DÜNYANIN GARİP SONLARI

Terraria

PC



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Keşif duygusu ✔ Silah çeşitliliği ✔ Sıkmıyor
✖ İçeriği sınırlı ✖ Yaratıcılığa çok yer yok



İşi büyütüp sığınağınızı malikaneye çevirdiğinizde, misafirleriniz olacak.

Ortam günlük güneşli deyip çok uzaklaşmayın, gece yaman geliyor.

OYUNLARA ŞÜPHEYLE YAKLAŞMAK, bir oyuncunun yapabileceği en doğru ve en yanlış şey olabilir. Doğrudur, çünkü beklediği oyunun kötü çıkması kişiyi gereksiz hayal kırıklıklarından ve olası para kaybından kurtarır. Diğer taraftan yanlıştır, çünkü herkes keyfini çıkarıp ballandıra ballandıra anlatırken siz konuya yabancı kalırsınız, güzel oyunları keşfeden o öncü oyunculardan biri olamazsınız. Terraria'da ikinci sorunla karşılaştım ki bağımsız oyunları herkesten önce oynayıp bitirmeyi kendine görev edinmiş bir Ali olarak, bu kadar önemli bir oyunu ıskalamış olmamı kendi aptallığıma yoruyorum.

Gerçi Terraria da az suçlu sayılmaz hani. Uzaktan bakan biri bunun kesinlikle bir *Minecraft* klonu olduğunu düşünür ki gayet de haklı bir benzetme. Öyle ki, oyundaki ilk yarım saatim SNES dönemini andıran 8-bitlik 2D grafikler eşliğinde, kazarak ve kendime ev yapmak için malzeme toplayarak geçti. Yani, grafikler kısmını bir yana koyunca, aynı *Minecraft*'ta olduğu gibi. Fakat biraz daha oynadıkça Terraria'nın çok farklı bir yönde ilerlediğini görüyorsunuz. Bu tamamen keşfetmeye dayalı bir oyun ve ödülü her defasında daha zor, daha ulaşılmaz noktalara koyarak oyuncuyu zorluyor. *Minecraft*'ta ilerlemeden önce temel eşyaların üretilmesi için oyuncuyu zorlayan yaratıklar, bu oyunda oyunun çok önemli parçaları haline gelmişler. Terraria bu konuda oyuncuya çok ama çok geniş bir seçenek zenginliği sunuyor. Dahası macera sırf yeraltıyla sınırlı değil, oyunun pek çok yerine dağılmış durumda. Terraria dünyasının doğu ucunda iskelet kralın toprakları, gizli mağaralarda şeytan sunakları ve buralara bağlı noktalarda boss'lar var mesela.

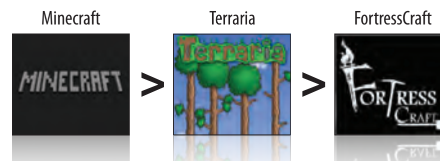
Oyunda ille de kazıyor olmamız gerekmemesi hoş ki biraz cesaret toplayıp gezmeye başladıkça bu yolculukların ne kadar işe yarar olduğunu göreceksiniz. Geceleri elbette daha korkunç yaratıklar ava çıkmış oluyor ama bu demek değil ki gündüzleri piknik yapacak kadar rahat takılacaksınız. Hayır, bu tehlikeli dünyada yapılacak en mantıklı şey kendinize sıcak bir yuva kurmak. Ki evinizi doğru yere kurarsanız, başka insanların da oraya yerleşmeye başladığını göreceksiniz. Tüccarlardan hemşirelere, kimyagerlerden ateşli silah satan karanlık tiplere kadar türlü türlü insan var Terraria'da. Bu insanları tatmin etmek içinde elbette para gerekiyor ki bunu da oyunda sürüsüne bereket yaratıkları öldürerek çıkarıyoruz.

SAHİPSİZ TOPRAKLAR

Yaratık öldürüp hayatını kazanmak isteyen maceracılar içinde türlü türlü silah var. Yoyo misali atılan gürzler, ışın kılıçları veya daha basit hançerler ve bombalar oyuncuların emrine amade durumda. Terraria'nın bir güzel yanı da burada ortaya çıkıyor. Minecraft yapım ve huzur üzerineyse bu oyun tamamen savaşmaya dayalı ilerliyor. Daha iyi bir silah alıyorsanız bu daha zor bölgeleri görmek, yerin altına inerken bu yer üstündeki düşmanları daha kolay avlamak için oluşturuluyor. Oyunun çoklu oynanış modu da oldukça çekici, tek kişilik oyunda kazanılan eşya ve silahlar doğrudan çoklu oyunda da kullanılabiliyor ve temel olarak en iyi silah veya büyü gibi kavramlar tam anlamıyla olmadığı için pek çok farklı oyuncunun kendi tarzında canavar avladığını görmek fazlasıyla keyifli oluyor. Zaten oyunda tek başınıza öldüremeyeceğiniz fazlasıyla güçlü 3-4 yaratık var. Bunları inanılmaz eşyalar almadan avlamanın tek yolu da takım oyununda geçiyor. Dövüşler nadiren sıkıcı oluyor ki, silah çeşitliliğinin fazla olması her tada ve zevke göre bir şeyler sunulmasını sağlıyor.

GÖBEK FİRARDA

Terraria ile ilgilenen oyuncuların ekran görüntülerine dikkat kesilmesini tavsiye ederim. SNES dönemi ile aranız iyi değilse, grafikler ve özellikle müzikler sizi fazlasıyla rahatsız edebilir. Onun haricinde oyuncuyu ortada bırakmasını, ne yapılması gerektiği hakkında çok az fikir veren bir tur rehberini oyun ekledikleri için yapımcıları ayrıca kutlamak istiyorum. Yine de keşif ve dövüşe dayalı bir oyun olarak hiçte fena olmamış. Yine de rakibi ve ilham aldığı oyun Minecraft kadar uzun ömürlü olmak istiyorsa yaratıcılık ve serbestlik konularında biraz daha dersine çalışması gerekiyor. Terraria bir Minecraft clonu olmasa bile Castlevania klonu olarak bakıldığında oldukça başarılı bir oyun, yeter ki çirkin yüzünün ötesindeki muhteşem ruhunu görecek kadar sabırlı olun.



→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Relogic → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** Terraria.org

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

7,9

Kum havuzlarının bile dibi vardır

HABERLER

Araba firmaları yeni bir ekmek kapısı bulmuş olabilir. Girdiği son oyunda lüks spor otomobiliyle ters yönden giderek yarışı diğer oyunculara zindan eden Lorenzo *von* Materhorn'a üretici firma tarafından tazminat davası açıldı. Davanın nedeni "sorumsuz sürüş tekniğiyle firmanın namına leke sürmek" şeklinde açıklandı. Lorenzo'nun dava hakkındaki ilk yorumu "LOL!" oldu.

Electronic Arts'ın *Alice Harikalar Diyarında* konseptiyle başarılı olmasının ardından çeşitli Türk firmaları masalları korku temalı oyunlara çevirmek için çalışmalara başladı. *Keloğlan Karanlık Diyarda* ve *Nasrettin Hoca: Kan Duası* duyurulan ilk oyunlar oldu.



SENİ SEÇTİM PIKACHU?

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Güzel desteler ✔ Muhteşem artwork'ler ✔ Online oynanış
✖ Yapay zekâ bir garip ✖ Arayüz güzel değil



PC | PS3 | 360

MtG: Duels Of The Planeswalkers

Magic'i ilkokul zamanlarımdaki deneyimlerimle açıklamam gerekseydi cevabım; "Öğretmenlerin anlamadığı satranç" olurdu galiba. Magic'i futbolcu kartlarıyla karşılaştıran tarih öğretmenleri mi istersiniz, kumar oynandığını iddia ederek kartlara el koyan müdür muavinleri mi... Sözün özü ilk ve ortaokul masaları genç Magic oyuncuları için ideal yerler sayılmazdı. Şu an öğretmenlerime kaptırdığım kartların miktarını ve değerini düşünüyorum da... Zahmet edip Magic oynamayı öğrenselerdi benden aldıkları kartlarla uluslararası turnuvalarda göğsümüzü kabartabilirlerdi.

Beni açılan her kartta nostalji dalgaları arasında boğan oyun, Magic The Gathering: Duels of the Planeswalkers oldu. Artık kartlarını koyacak yeri olmayan, kendisine Magic maçı teklif edecek zavallı yetişkinleri hedefleyen bir oyun var ortada. Magic oynamak pek çok yönden özlediğimi bile unuttuğum bir arkadaşımı yeniden görmek gibi oldu benim için. İlk başta çok yabancılaştığımı düşünsem de, oynadıkça hatırlamaya ve rakiplerimi teker teker ezmeye başladım. Bu arada yaşınız Magic'in hüküm sürdüğü yılları göremeyecek kadar küçükse endişelenmeyin. Duels of the Planeswalkers neyin ne olduğunu anlatmak konusunda oldukça başarılı. Zaten oyun şimdilerin *Pokemon* veya *Bakugan* gibi popüler oyunlarına oldukça benziyor. Hatta itiraf ediyorum, yeni nesil kendini bunlarla eğitirken ben ciddi ciddi çaptan düşmüşüm.

Birkaç temel kural ve arada eklenen küçük değişiklikler hakkında fikir sahibi olmamla oyuna başladım. Neler var neler yok derken, beklemediğim kadar çok oyun moduyla karşılaştığımı söylemeliyim. Magic'ten çok koptuğum için tam olarak nereye gittiğini anlayamadığım bir senaryo içeren tek kişilik oyunun dışında çevirim içi modlar ve üç kişinin bir araya girip bölüm canavarına girdiği ilginç bir oyun modu da oyuna dahil edilmiş.

"LAND LAND ANADOLU"

Oyun basit ve kısmen rahatsız edici bir arayüz kullanıyor ama çok önemi yok. Sonuçta bu oyunda asıl olarak bir sonraki hamlenize odaklanmaktan daha önemli bir derdiniz olmayacak. Yine de sizi kararlarınız konusunda yönlendiren bir sistemden bahsedebiliriz. Siz de benim gibi zekâya dayalı oyunlarda, yapay zekâyla vakit kaybetmek istemeyenlerdenseniz ne yazık ki biraz hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Elinizdeki desteler kapalı durumda ve onları geliştirmenin tek yolu yapay zekânın yönettiği rakipleri düelloda yenerek ilerlemek. Bu sayede o maçta kullandığınız desteye seçtiğiniz kartları ekleyebiliyor, hem de rakibin destesini alabiliyorsunuz. Güzel bir sistem, ama Magic'in ruhunu yansıttığını söylemek güç. Magic The Gathering benim için sadece maç kazanmak değil, bir booster pack'i aldığımda içinden hangi kartların çıkacağını delice merak etmek anlamına da geliyor. Online kitle sadık Magic oyuncularından oluşuyor. Yeni başlayan bir oyuncunun, sırf tek kişilik senaryoyu bitirerek bir şeyler başarması mümkün. Mümkün ama kolay değil; söylediğim üzere buradaki çoğu oyuncu yıllardır bu oyunu oynayan insanlar, en küçük numaraları ve taktikleri bilen, destenizde hangi kartlar olduğunu sizden bile daha iyi kestiren insanlar. Özellikle de deste çeşitliliğinin oyun tarafından sınırlandırıldığını düşünürsek. Güçlü Planewalker'lara karşı girdiğimiz bire-üç modunda yapılan dövüşlerdense bayağı keyif aldım. Doğal olarak benim dönemimde böyle şeyler yoktu, ama alışmak çok da zor değil. Sadece ekipteki üç kişinin de normalde olduğundan daha fazla savunmaya odaklanması ve yaratıktan çok büyülere güvenmesi gerekiyor. Alıştıktan sonra çok zorlanmazsınız.

Bütün söylediklerimin haricinde oyunda ciddi bir tempo sorunu var. Özünde düşünme süresi yüksek zaten ve bu konuda sizi sıkıştırmıyor. Yine de saçma sapan yerlerde beklememe gibi bir huyu da var Planeswalkers'ın. Örneğin bana yapılan saldırıyı bloke edeceğim, hop arada telefon çalıyor ve hakkım geçmiş gitmiş. Normalde sayacı durdurma şansı var ama çok kritik yerlerde, oyunda gerilimi koruma adına olsa gerek, bu seçeneğin konmaması biraz komik olmuş. Yapay zekâ da biraz garip çalışıyor. Normalde seçilen orijinal kartlar bitene kadar rakibinizin neyi planladığını ve ne inşa ettiğini az çok anlarsınız. Büyü ve eşyalara güveniyorsa bol toprak, az yaratık kullanır mesela. Oyun ilerledikçe ne olacağını kestirmek zorlaşır, zira el boşaldıktan sonra çekilecek kartlarda ne geleceği doğrudan sistemin kaderini etkiler. Bu yüzden Magic'te basit tuzaklar kurup onların çalışmasını izlemek çok keyiflidir. Yapay zekâ oynaması gerektiği gibi oynuyor ama her nasılsa eline sürekli kurulan oyunu bozacak veya maçta son anlara kadar dengeyi sağlayacak kartlar geliyor. Sanki seçtiğiniz zorluk seviyesi karşınızdaki oyuncunun ne kadar iyi oynadığından çok, eline geçecek kartlar konusunda ne kadar şanslı olduğuyla ilgili. Bunu fark ettikten sonra Magic'in yarattığı ilüzyon da yavaş yavaş bozulmaya başlıyor. Planeswalkers, hastaları için değil ama Magic öğrenmek isteyen oyuncular için iyi bir oyun. Deste seçeneklerinin sınırlı olması ve oyundaki tempo sorunları yüzünden, bu incelemeden sonra tekrar Duels oynayacağımı sanmıyorum ama kart oyunları ilginizi çekiyorsa durum sizin için farklı olabilir.



SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★★

7,9

Kart oynama teklif edildiğinde" ne kartı?" diye soranlara

→ **Tür:** Zeka → **Yapım:** Stainless Games → **Dağıtım:** Wizards of the Cost → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** magicthegathering.com

INDIE

1. Minecraft
2. Super Meat Boy
3. Amnesia The Dark Descent
4. Kick it
5. Terraria

RİLEBİLİR

1. Outland (360, PS3)
2. Vampire Smile (360)
3. Castle Crashers (PS3, 360)
4. Toy Soldiers (360)
5. Scott Pilgrim vs The World (PS3, 360)

YARISMA

Alizine Wonderland'in okuyucularıyla ilişkisini güçlendirmek adına –kesinlikle röportaj yapacak kimseyi bulamamamla alakası yok– dergimde bir yarışma düzenlemeye karar verdim. Bir online oyunda dergimin en ilginç –iyi demiyorum– reklamını yapıp bana bunun ekran görüntüsünü yollayan şanslı okuruma Minecraft hediye edeceğim. Minecraft sahibiyseniz aramızda bir şeyler ayarlarız. Esnek dergiyiz biz (iyi anlamda).

Ekran görüntülerinizi **ali@oyungezer.com.tr** adresine gönderebilirsiniz.

Daha önce Ben Reilly Interactive tarafından duyurulan "sonu olmayan oyun", tanıtımıyla hayal kırıklığı yarattı. Sonsuzluk kavramını aynı yaratıkları farklı renklere boyarak oluşturmaya çalışan yapımcılar ayrıca "sonsuz oyun" da 10000000 milyon tane roketatar olduğunu belirttiler. Roketlerin arasındaki tek fark yine beklendiği üzere renkleri oldu.

Eski oyunların yeni HD sürümleri emekli oyun yapımcılarının ağzını sulandırıyor. En son, bundan tam 20 yıl önce sektörden ayrılmış Albert Nikola'nın düzenlediği basın toplantısında duyurduğu *Pong HD Edition* kafaları karıştırdı. Pong'un bu sürümünde topun daha kare, beyaz çizgilerinse daha çizgi gibi olacağı, siyah ekranınsa 20 yıl öncesine kadar hayal dahi edilemeyecek denli siyah olacağı söyleniyor.



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

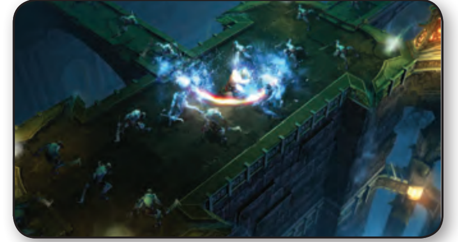
I'M RUNNING FREE, YEAH! I'M RUNNING FREE!

Yazın gelişini resmi olarak kabul ediyoruz artık. Kısa kollu gömlekler ve tişörtler piyasaya çıktı, insanlar güneş altında kalmaktan pancar gibi kızarmış suratlarını göstermeye başladı, herkesin üzerine bir tatil rehaveti çöktü... O bunaltıcı sıcak bazen hiç çekilmese de yine de yaz güzel yahu. Her şeyden önce yaz ayının ilk bomba oyunları dökülmeye başladı ki önümüzdeki aylarda da dökülmeye devam edecekler. Onun arkasından Sonisphere sayesinde dünya gözüyle In Flames ve Iron Maiden görüp nirvanaya erdim (ben de pancar suratımı tam bu noktada gösterdim işte). Onun etkisi beni bayağı bir götürdü zaten, kendime geldiğimde iş güç birikmiş, kucaklamak üzere beni bekliyordu. E peki ben ne ara oyun oynayacağım, tam da WoW'da yeni karakter kasıyordum diyordum ki... Ah, Login yazacaktım ben değil mi? Neyse ki haberleri toplamaya önceden başlamıştım, buyrun temmuz ayının Login'ine! (Biterken hâlâ çalıyordu; Iron Maiden – Running Free)

GEL AĞUSTOS, ÇOK ACELE GEL, HEMEN GEL!

Sevgili okur, sen bu satırları okurken ben Diablo III'ün betasında Kral Leoric'in iskeletiyle pişpirik oynayıp Azmodan ile 5 çayı içiyor olacağım... Diyerek başlamak isterdim yazıma, ancak başlayamıyorum. Çünkü temmuz ayında başlamasını beklediğimiz çok sevgili Diablo III betası, bu konudaki tüm umutlarımızı acımasızca ezerek ağustos ayına sarkacak muhtemelen. Bize bunu düşündürten ise son günlerde internetteki çeşitli Diablo III temalı fan sitelerinden kulağımıza çalınan bazı fısıltılar. Bu fısıltılara göre Blizzard internet üzerindeki belli başlı Diablo III fan sitelerini 26-27 Temmuz tarihlerinde Irvine'deki Blizzard kampüsüne toplayacakmış (bizi niye çağırmıyorsunuz, bizde niye yok?!). Tabii muhabbet olsun diye ya da kaşının gözünün hatrına çağırılmıyor bu fan siteleri. Blizzard geçtiğimiz aylarda StarCraft II: Heart of the Swarm için yaptığı, bizim de katıldığımız gösterimin bir benzerini de Diablo III için yapmakmış. Bu sitelerden bazılarının ufaktan çıtlattığına göre Diablo III takımıyla birlikte oyunun daha önce gösterilmemiş bir demo sürümü denenip (çok yüksek ihtimalle bizim oynayacağımız betanın ta kendisi), yine daha önce duyurusu yapılmamış bir Battle.Net özelliğinin de duyurusu yapılacakmış.

Peki biz betanın ağustosa sarkacağını nereden biliyoruz? Blizzard'ın önceki açıklamalarına bakarsak beta başladığında Diablo III ile ilgili bütün temel özellikleri duyurulmuş olacaktı. Fan sitelerinin temmuz sonundaki gezisinin ardından ise 2 Ağustos'a kadar geçerli bir NDA (gizlilik anlaşması) olacak. Yani Irvine kampüsüne giden fan siteler, orada gördüklerini ancak 2 Ağustos tarihinde açıklayabilecek. Eh, Diablo III betasının bu tarihten sonra başlayacağını tahmin etmek için çok da kafa patlatmaya gerek kalmıyor. Tam da gün saymaya başlamışken betanın 1 ay daha uzakta olduğunu fark etmek çok acı ama sabredebiliriz, değil mi? (Emin olamadım pek...)





ELVEDA STAR WARS GALAXIES

Combat Upgrade öncesine yetişemediği için Star Wars Galaxies ile olan ilişkisini düzeyli bir seviyede tutmuş olan beni bile üzen bir haber geldi Sony Online Entertainment'tan. Star Wars Galaxies, 8 yılın ardından 15 Aralık 2011 tarihinde oyuncularına veda ediyor. İyisiyle kötüsüyle, Teras Kasi Master'ıyla, Bounty Hunter'ıyla birçok Star Wars severin en azından kıyısından bir şekilde bulaştığı bir efsaneye veda etmek kolay değil tabii. Köklü değişikliklerin bir DVO için her zaman en iyisi olmayacağının en büyük kanıtlarından biri olsa da, ardında birçok keyifli anı ve arkadaşlık bırakarak büyük kapanışa doğru yol alıyor Galaxies. Yine de Sony Online Entertainment sadık oyuncu kitlesine son bir kıyakta bulunmayı da ihmal etmemiş. Hâlâ aktif bir Star Wars Galaxies hesabına sahipseniz 1 Ekim 2011'den 15 Aralık 2011'e kadar oyunun son aylarına ücretsiz olarak tanıklık edebileceksiniz. Sanırım Star Wars DVO'su açlığımız için şimdi her halükarda tek çaremiz The Old Republic olacak...

FLAŞ! FLAŞ! SON DAKİKA!

Bütün DVO'lar WoW karşısında teker teker Free 2 Play'e geçiyor diyorduk ki... WoW da Free 2 Play'e düştü! Aslında tam anlamıyla bir F2P değil söz konusu olan, WoW'un mevcut trial sisteminin biraz daha gelişmişi diyebiliriz. Normalde 14 günlük sınıra sahip olan deneme süresi artık kalkıyor, böylece istediğiniz süre boyunca WoW'u oynayabiliyorsunuz, taaa ki.. 20. seviyeye kadar! 20. seviyeden sonrasını oynamak istiyorsanız ödeme yapmaya başlamanız gerekecek. Fakat hemen suratınızı asmayın çünkü bu aşamaya vardığınızda Blizzard ufak bir kıyak daha geçiyor. Eğer vanilla WoW'a sahipseniz ya da F2P'den aylık ödemeli hale geçerseniz The Burning Crusade ek paketi bedavaya geliyor! Wrath of the Lich King'e de bir indirim yapsalardı işte o zaman gerçekten tadından yenmez olurdu.



STEAM'DE **FREE 2 PLAY** ÇILGINLIĞI!

Dijital dağıtıcılık dendiğinde akla ilk gelen isim olan Steam, repertuarına şimdi de Free 2 Play, yani oynaması bedava oyunları katıyor. Açılışını Global Agenda: Free Agent, Champions Online, Spiral Knights, Forsaken World oyunlarıyla yapan Steam, listeye Team Fortress 2'yi de ekleyerek herkesi şaşırttı. İleride kendi yapacakları oyunlarla da Free 2 Play modelini destekleyeceklerini ilan eden Valve, aynı zamanda Steam cüzdanınızdaki paralarla oyun içi eşya alım-satımı gibi işlemlere de izin vermesinin yanında, belli zamanlarda seçilen oyunlara özel kampanyalar da düzenleyecek. Steam'in el atmadığı bir bu kalmıştı, şimdi tam oldular...

EVE ONLINE BİR KEZ DAHA **GENİŞLEDİ** AMA...

EVE Online'cıların yolunu gözlemekten artık şaşı oldukları Incarna genişleme paketi nihayet oyuncularla buluştu. Genişlemenin bu kadar merakla beklenmesinin en büyük sebeplerinden biri Captain's Quarter eklentisiydi. Bu özellik sayesinde oyuncular gemilerinin kaptan köşkünü diledikleri gibi dekore edip gerçek para karşılığı oyun içindeki tek getirisi kozmetik olan bazı eşyalar satın alabileceklerdi. Beklenmedik olan ve oyuncuların hevesini kursağında bırakan şey ise CCP'nin bir etek ya da monocle'a 60 dolar gibi uçuk fiyatlar biçmesiydi. "İnsaf yahu, gerçeği bile daha ucuz onun!" temalı bir haber yapacaktık aslında ama olay bu kadarla da sınırlı değilmiş. Asıl skandal şimdi başlıyor: Oyunun yapımcısı CCP'nin firma içi dökümanlarından "Greed is Good" (Açgözlülük İyidir) başlıklı bir tanesi de tam bunun üzerine internete sızdı. Bu dokümanın sızışı gerçekten de tam anlamıyla bir skandal oldu, çünkü CCP yetkilileri daha önce "Asla oyun içinde üstünlük sağlayacak şeyleri satmayacağız" demiş olmalarına rağmen bu dokümanda oyun içi mermi, yetenek puanı, gemi gibi şeyleri satmayı düşündüklerini ayrıntılı bir şekilde anlatıyorlardı. Elde etmesi çok ciddi bir uğraş gerektiren bu özelliklerin gerçek para karşılığı satılmaya başlanacak olması, üstelik bunun EVE Online ile paralel gidecek olan yeni konsol DVO'su DUST 514 ve dört gözle beklediğimiz World of Darkness: Online'da da geçerli olacak bir sistem olarak düşünülmesi bardağı taşıran son damla oldu. Oyuncular oyun içindeki önemli ticaret merkezlerindeki NPC binalarına saldırarak tepkilerini dile getirdiler. CCP ise sunucularında kıyamet koparken tamamen sessiz kalarak konuyla ilgili yorum yapmamayı tercih etti. Bugüne kadar "iyi bilirdik" dediğimiz CCP bakalım ileriki günlerde yediği haltları düzeltmek için harekete geçecek mi, merakla bekliyoruz. WOD: Online ile ilgili hayalleri yıkılan bir ben değilimdir sanırım.



KISA KISA...

> Hâlâ Team Fortress 2 oynuyorsanız tebrikler, artık Premium üyesiniz! Daha önce hiç oynamadıysanız koşun hemen oynayın, oyun artık bedavaya düştü!
> Rift'e 1.3 yaması ve sunucu transfer özelliği nihayet geldi.
> Siz bu satırları okurken WoW'a da 4.2 yaması çıkmış olacak. Ragnaros ile nihai karşılaşmaya kendinizi hazırlayın! Kendime acil yeni raid guild bulmam lazım.
> İkinci şansını bu sefer online ortamlarda deneyen Hellgate'in açık betası 30 Haziran'da başlıyor.
> İkinci şansını deneyip açık betaya giren bir diğer oyun ise All-Points Bulletin: Reloaded. Merak ediyorsanız hemen sitesinden indirip oynamaya başlayın!
> Free 2 Play olan DVO'lar kervanına Lego Universe de katıldı.
> City of Heroes'a Freedom isimli bir ek paket yolda!
> Guild Wars 2'de sualtı savaşları olacağı da onaylandı.

ASKERE **LOG-IN**

Selamlar,
Bu satırları askerlik görevime devam ettiğim Kuzey Kıbrıs'ta bir internet cafe'de karalıyorum. Keyfim iyi, ama ne yalan söyleyim insan askerde sivildeki çok küçük alışkanlıklarını bile arıyor, özlüyor. Büyük özlemleri sormayın bile. Ne de olsa "Oyungezer kucağı değil, asker ocağı" burası. Bu yazıyı yazdığım gün itibariyle şafağıma 75 gün kaldı. Askerlik muhabbetleri asla bitmez. Ben de bol bol biriktirmekteyim. (Unutmadan; Frank Sinatra için "O gazeteciyi okumuyorum" ve okuduğum Vampire the Masq. romanını 30 sn evirip çeviren "Bu Türkçe değil niye okuyorsun" diyen arkadaşlara sonsuz sevgiler.) Sözlerimi "asker not defteri"min arkasına not aldığım 3 notla bitirmek istiyorum.

1- Saatimin bip sesini çok sevdiğimi farkettim. Her bip 1 saatin daha bittiğini anımsatıyor.
2- "Uzaklık deyip de dert ettiğin nedir ki, Biz Yaradan'ı da görmeden sevmedik mi ?" - Mevlana
3- Draussen ist die Freiheit (Özgürlük dışarısıdır) - Bu sözü her nöbette daha çok seviyorum. Youtube'dan İngilizce alt yazısı ile izleyebilirsiniz.
herkese çelik başlık dolusu sevgiler
Göker N.



BİR OYUNDAN NASIL PARA SAĞILIR -BURAK AKMENEK

CALL OF DUTY BLACK OPS FIRST STRIKE

ACTIVISION DLC (Downloadable Content yani dijital olarak indirilebilen içerik) çıkartma işini iyice azıttı. Resmen 2 ayda bir harita paketi çıkar hale geldi. Ben bu yazıyı yazarken siz muhtemelen üçüncü ek paket olan Annihilation'ı oynuyor olacaksınız. Bu yazıyı yazarken 220 saat olan, fakat muhtemelen siz bu yazıyı okurken 250 saati geçmiş olacağım Call of Duty: Black Ops çok oyunculu maceram, araya Rift'i sokmama karşın, bir türlü sona ermedi. Akşamları biraz kafa dağıtıp yatayım dediğim her oyun seansında bir şekilde oyundan kendimi dışarıya atamadım. First Strike PC'lere geldiğinde ben çoktan tüm haritaları bitirmiş, artık eğlencesine farklı silahlarla adam öldürme üzerine fanteziler yapma macerası içerisindeydim.

BİRİSİ KURSA DA OYNASAK

First Strike ve Escalation ilk önce 360 için yayınlandığında son derece gıcık olduğumu itiraf etmeliyim. FPS oynanmayan konsollarda bir oyunu ilk önce çıkartıp en çok oynanacak platforma en son çıkartılmasını hala anlamıyorum. Bundan sonraki Black Ops paketleri de aynı yolu takip edecek gibi görünüyor. Pazarlama taktiği olsa da birçoğunuzun benim gibi düşündüğüne eminim. First Strike'ın çıktığı ilk hafta içerisinde zar zor oynayacak sunucu bulabildim. En çok oynanan sunucularda oyun inatla kurulmamıştı ve bomboş sunucularda ise bir türlü dolmak bilmiyordu. Fakat Escalation böyle olmadı. Çünkü hem yeni zombie haritası George Romero imzalı olduğu için çok daha iyi bir reklam yaptı hem de Escalation, Firts Strike'a göre çok daha iyi bir ek paketti. Genelde tüm haritalarda karşı tarafa akılabilecek üç yön bulunuyor. Zombie haritaları hariç hepsinin yapımında bu esas kurala uyulmaya dikkat edilmiş. İşte ikisi zombie modunda olmak üzere 5 FS ve 4 Escalation haritasıyla ilgili gözlemlerim:

FIRST STRIKE

Ascension

Paketin zombie modu haritası. İyi bir ekiple oynandığında oldukça keyifli olduğunu söyleyebilirim. Taşıyıcıları, hırsız deney maymunları ve tabiî ki tonlarca zombie'yle dolu bu haritada ilk 2 seviyeyi geçtikten sonra darboğazlara dayanıp görevlerinizi yerine getirebiliyorsunuz. Özellikle silahlarınızı güçlendirdikçe harita çok daha keyifli bir hale geliyor. Ben bu haritayı oynarken neredeyse hangi sunucuya girsem sunucu sahibi tüm takım için sınırsız mermi hilesi kullanılıyordu. Harita biraz uzun sürdüğünden çok işe yarıyor. Bu yüzden hiç itiraz etmedim.

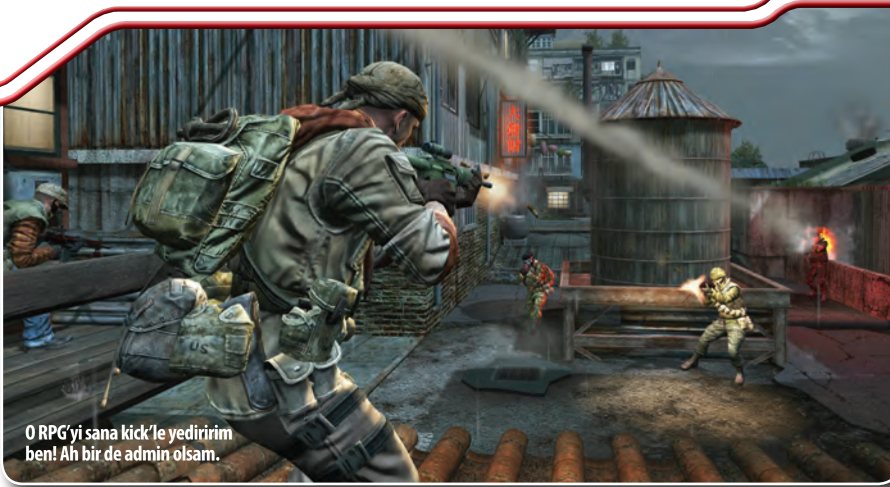
Berlin Wall

Berlin Duvarı'nın iki tarafından başlayan takımlar hem birbirine hem de kim olursa olsun biçen otomatik taretlere dikkat etmeli. Özellikle bu haritada bulunan plak dükkanının tasarımına bayılıyorum. Duvarın iki tarafında bulunan geçiş bölgelerinden takımlar geçip koridorlarda veya açık alanlarda birbiriyle karşılaşabiliyor. Çok basit bir şekilde kurgulandığından çok taktik yapılamayan bir harita. Bence bu paketteki en keyifsiz tasarım olmuş.

BEN OLSAM

Tamam herkesin oyun tarzı kendine göredir ama ben olsam ya çok daha açık yada daha kapalı alanlarda geçen ve hepsini bir arada bulundurmak yerine buralara yoğunlaşan haritalar koyardım. Mesela bu oyunda ormanlık harita bence çok az. Ayrıca her harita paketini alana ekstra bir silah vermek de fena fikir olmaz. Herkes aynı silahlarla oynamaktan dolayı ya bunlarda çok ustalaştı ya da artık işi fanteziye vurur oldu.

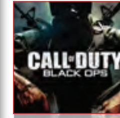



O RPG'yi sana kick'le yediririm ben! Ah bir de admin olsam.

NE İYİ NE KÖTÜ?

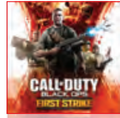
✔ Atmosferi çok iyi yansıtan ve taktik kurmaya izin veren, birisi zombie modu için tasarlanmış toplam üç harita
✖ Basit kurgulanmış iki harita ✖ Fiyatı yüksek

Call of Duty Black Ops: Escalation



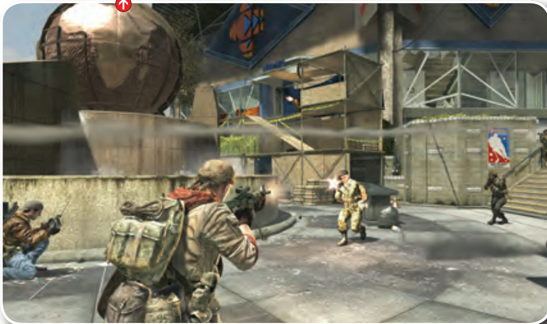
>

Call of Duty Black Ops: First Strike




Zombi moduna eklenen harita kendi başına oyun gibi.

Ah be kardeşim üçe karşı bir kalmışım, orada da oyuncak arabayla oynanmazki ya!



Discovery
Tek kişilik senaryoda kutba gidip sinir gazını keşfettiğimiz haritanın çok oyunculu moda uyarlanmış hali. Bu harita paketindeki en başarılı ikinci tasarım bu haritaya ait. İster uzun menzilli ister yakın çatışmalara girin. Haritada her türlü oyuncunun tarzı için yollar konulmuş. Özellikle karşı takımı kuşatacak çok uygun patikalar var. Ama çatışma genelde ortada odaklanıyor.

Kowloon
Muhteşem bir tasarım. Aynı zamanda paketin en karmakarışık, labirent benzeri haritası. Çatıların üzerinde kapıştığınızdan bol bol boşluklara düşebilirsiniz. Ayrıca haritaya ilk defa girmişseniz, her çatışmanın başlangıcında üstünüzden bir C747 geçtiğinden, buna alışıncaya kadar, B 52 saldırısı var diye kendinizi bir bina içerisine atmanız kaçınılmaz. Bu haritada yatmak çok kolay ama bıçaklanmakta öyle. Çünkü her binanın 3-4 girişi var. Çok yakın binalar ve sıkışık alanlardan oluştuğundan Kowloon'da bomba atar vb alan etkili silahlar kullanmak kesinlikle yasaklanmalı. Ayrıca hardcore modda bu harita kesinlikle çıldırtabilir çünkü oyunu Rainbow Six gibi oynamak zorunda kalıyorsunuz.

Stadium
Oyunun rush haritası. Bence Discovery'den sondaki en iyi harita. Herşey ortada olup bitiyor. Ortayı gören iki balkonu tutanda skor yapıyor yanlardan dolaşanlar da. Ama bu haritanın hiçbir yerinde çok durmamak gerek çünkü kamp noktalarını herkes ezberlemiş durumda.

ESCALATION
Call of the Dead
George Romero'nun bizzat boss olduğu bu harita şimdiye kadar çıkmış en iyi, en eğlenceli zombie modu haritası. Bir film gibi başlayan haritada Sarah Michelle Gellar, Robert Englund, Michale Rooker ve Danny Trejo gibi B sınıfı filmlerin ve dizilerin baş oyuncuları yer alıyor. Okadar güzel bir haritaki paket sırf bunun için bile alınır.

Zoo
Terk edilmiş ve hayvanlardan arındırılmış bir hayvanat bahçesinde geçen bu haritada dolaşabileceğiniz o kadar çok yer var ki. Hayvan barınakları, gezi trenleri, aslan kafesleri derken haritadan çok ama çok zevk alacağınıza eminim.

Convoy
Bir nükleer füze taşıyan kamyonun etrafında geçen çatışmalar ve haritayı ikiye bölen duvarın yarattığı dar boğazlar oyuncuyu bu haritada dikkatli oynamaya zorluyor. Haritada hem tuzak kuracak hem de saldıracak çok nokta var. Özellikle birçok saldırı claymore ile rahatlıkla kesilebilir.

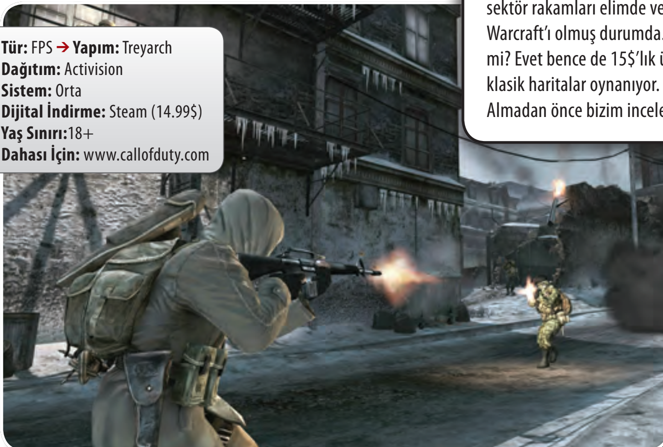
Hotel
5 yıldızlı bir otelin içerisinde kapışan takımlar isterlerse otelin içerisinde asansörleri de kullanabiliyorlar. Ayrıca ortada bir havuz var. Hatta sauna bile bulabilirsiniz. Otel o kadar iyi ki gezmeye gitseniz dönmek istemezsiniz. Casino kısmı bana eski Counter Strike haritalarını hatırlattı.

Stockpile
Benim favorim. Çok ama çok taktiksel bir harita. Rusya'da karlar içerisindeki bir kasabada geçen haritada ortadaki binanın iner kalkar iki kapısını düğmelerle açıp kapatabiliyorsunuz. Burayı tutan takım rahatlıkla karşı takımı yenebilir.

Benim gördüğüm kadarıyla First Strike, hala DLC'lere karşı direnen oyuncular tarafından çok benimsenmedi ama Escalation daha iyi bir satış rakamına ulaşacaktır. Oyuncuların beklediği harita paketi First Strike değildi ama Escalation bu hatayı çok çabuk kapattı.

DLC OLSA ALINIR MI, İNEK OLSA SAĞILIR MI MESELESİ

Arkadaşlar, şu "DLC'leri bedava versinler, ben buna bu kadar para verip Activision'ın poposunu daha büyütmem" meselesinde kendi fikrimi de söylemek istiyorum. Yazılım dünyasında hiçbir şey bedava değildir. Eğlence sektöründe de öyle. Eğer DLC'lerin bedava olmasını istiyorsanız o zaman oyunu satın alırken 10 yerine 50 lira para vermeyi kabullenmelisiniz. Çünkü bu DLC'ler için bir maliyet hesaplaması var ve tabiki şirket çok doğal olarak bu işleri para kazanmak için yapıyor. İkincisi, farkındaysanız Activison'ın şu anda en fazla para kazandığı oyun Call of Duty serisi. Hatta neredeyse tüm stüdyolar bu oyuna çalışıyor. Bugün sektör rakamları elimde ve inanın ki yeni CoD çıktı zaman Battlefield'dan fazla satacak. CoD serisi FPS türünün World of Warcraft'ı olmuş durumda. Kimse çıkıp Blizzard'a bu ek paketleri bedava versene demiyor. Herkes paşa paşa alıyor öyle değil mi? Evet bence de 15$'lık ücret 4-5 harita için çok yüksek bir miktar. İstemiyorsanız almayın. Zaten sunucuların çoğunda hala klasik haritalar oynanıyor. Bazılarında sırf FS varken bazıları ilk paketi atlayıp direkt Escalation kurdu. Benden size tavsiye: Almadan önce bizim incelemeleri bir okuyun. Sonra karar verin. Mesela ben olsam FS'yi almazdı.



- **Tür:** FPS **Yapım:** Treyarch
- **Dağıtım:** Activision
- **Sistem:** Orta
- **Dijital İndirme:** Steam (14.99$)
- **Yaş Sınırı:** 18+
- **Dahası İçin:** www.callofduty.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★☆
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★☆☆

Activision First Strike'ın açıklarını Escalation'la kapatarak aslında 2 DLC'den tek bir paket çıkartmış.

7,5

Solo — Grup Oyunu — Parti

Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan

1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

PLAYSTORE CRYSIS 2 LİGİNDE ÖDÜLE HÜCUM! -DAMLA PINAR GÖK

Türkiye'nin "En Büyük Ödüllü" Online Oyun Turnuvası Devam Ediyor

GEÇTİĞİMİZ AY PLAYSTORE Crysis 2 Ligi'nin, yani bugüne kadar Türkiye sınırları içerisinden gerçekleşen en büyük ödüllü turnuvanın başladığını duyurmuştuk bu sayfalarda. Koskoca bir ay göz açıp kapayıncaya kadar geçti ama Playstore Crysis 2 Ligi'nde sürprizlerin ardı ardası kesilmiyor.

ESL Türkiye'nin Crysis 2 oyuncuları için özel olarak hazırladığı sunucularda maçlar tüm hızıyla sürerken, her hafta en çok maç yapan 5 oyuncu da özel Crysis 2 figürlerine sahip olmaya devam ediyor. Üstelik bir kez figür kazanan oyuncular bir daha kazanamayacağı için de 3 ay boyunca Playstore Crysis 2 Ligi'nde maç yaparak bu özel figürlerden bir tanesine sahip olma şansınız çok yüksek. Bizim ofis içerisindeki "ben de figür istiyorum", "hayır veremem sayılı onlar", "bana ne ya istiyorum" konulu kavgalarımız devam ederken, 15 ESL Türkiye oyuncusuna figürleri ulaştı bile. Ben sizin yerinizde olsam bu fırsatı kaçırmazdım.

Playstore Crysis 2 Ligi'nin üst sıralarına baktığımızda tanıdık isimlerle karşılaşıyoruz. İlk sırada, yaptığı 41 maçın 40 tanesini kazanan *NANO*size gözümüze çarpıyor. İkinci sırada 37 maçta 37 galibiyet alan SLocKep, üçüncü sıradaysa 31 maçta 28 galibiyet ve 3 mağlubiyetle ESL Counter-Strike oyuncularının yakından tanıdığı *JAGD* yer alıyor. Dördüncü ve beşinci sıradaysa *InsoLent* ve *ArminA* var. Ligin bitmesine 2 aydan fazla bir zaman olduğu için bu durum sizi yanıltmasın, ESL Playstore Crysis 2 Ligi'nde üst sıralardaki isimlerin değişme şansı hâlâ var. Bu yüzden de toplam değeri 40.000 TL'yi aşan birbirinden güzel ödülleri hâlâ kazanabilirsiniz. Sadece oyun oynayarak bu kadar güzel ödülleri kazanmak daha önce hiç karşılaşmadığımız bir durumdu. Biz de en az sizin kadar hayretler içinde olan biteni izlemeye devam ediyoruz :)

Playstore ve ESL Türkiye, bugüne kadar gerçekleşmemiş bir turnuvayı sunmaya devam ediyor oyunculara. Siz de bu heyecana katılmak, hem eğlenceli vakit geçirmek hem de birbirinden güzel ödülleri kazanmak istiyorsanız internet tarayıcınızın sık kullanılanlar kısmına ESL Türkiye'yi (www.esl.eu/tr) eklemeyi unutmayın. Bu yaz, hiç olmadığı kadar oyun dolu geçecek!



ESL TÜRKİYE LİGLERİ SIFIRLANIYOR!

Uzun zamandır ESL Türkiye oyuncuları tarafından yoğun bir istekle ve heyecanla beklenen Counter-Strike ve Call of Duty liglerinin sıfırlanması nihayet 7 Temmuz'da gerçekleşecek. 7 Temmuz'dan itibaren el değmemiş liglerimizde görüşmek üzere!



ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

BİRİNCİ OYUNCU VE BİRİNCİ TAKIM (5 ADET): LG LW5500 47" 3 BOYUTLU LED TV

Evinizin konforunda yaşayacağınız en mükemmel 3D eğlencesi için hazır olun. LG LW5500 mükemmelliğin yeni standardı.

İKİNCİ OYUNCU VE İKİNCİ TAKIM (5 ADET): LG D42P 3 BOYUTLU MONİTÖR

Artık "Cinema 3D" teknolojisi bilgisayarlara taşınıyor. Artık ekranlar daha parlak, görüntüler daha berrak ve 3D modunda titreme yapmadan seyir mümkün.

ÜÇÜNCÜ OYUNCU VE ÜÇÜNCÜ TAKIM (5 ADET): LG BD660 BLU-RAY OYNATICI

Blu-ray, MKV, DivX, DivX HD, DVD-Video, CD-R/RW, MP3-CD, JPEG, WMA... Artık hiçbiri sizin için sorun değil.

DÖRDÜNCÜ OYUNCU VE DÖRDÜNCÜ TAKIM (5 ADET): LOGITECH G19 GAMING KLAVYE + G700 GAMING MOUSE

Renkli GamePanel™ LCD ve 12 programlanabilir G tuşuyla bu oyun klavyesi ileri oyun teknolojisinin tüm silahlarını emrinize verecek.

BEŞİNCİ OYUNCU VE BEŞİNCİ TAKIM (5 ADET): LOGITECH G510 GAMING KLAVYE + G9X GAMING MOUSE

Değiştirilebilir kavrama yerleri, ağırlık ayarlama sistemi ve entegre belleğiyle bu oyunculara özel lazer fare sayesinde karşınızda kimse barınamayacak.

ALTINCI OYUNCU VE ALTINCI TAKIM (5 ADET): LOGITECH G110 GAMING KLAVYE + G500 GAMING MOUSE

Üzerinizdeki baskı artarken ve her şey size bağlıyken, dahili belleği, ağırlık ayarı ve ayarlanabilir hassasiyetiyle elinizde olması gereken fare budur.

HER HAFTANIN İLK 5 OYUNCUSU: CRYSIS 2 FİGÜRÜ

Her hafta en çok maç yapan ilk 5 oyuncu bu çok özel Crysis 2 figürüne sahip olacak.

LG Life's Good playstore

BU AYIN YILDIZI AOC COUNTER-STRIKE TURNUVASI

Karanlık ve kasvetli kış ayları nihayet yerini güneşli ve neşeli yaz günlerine bıraktı. Her ne kadar İstanbul tayfası olarak henüz güneşle hasret gideremediysek de yazın tadı bir başka. Bütün senenin okul, sınav ve iş stresini atma zamanı geldi nihayet. Tozlu defterlerden, kapağını bile zorla açtığınız okul kitaplarından ve sıkıcı şirket faturalarından kafanızı kaldırın çünkü muhteşem ödülleri ve heyecanlı organizasyonları ile ESL Türkiye 2011 yazına da damgasını vurmaya devam ediyor. ESL'de sıradaki yıldızımız Counter-Strike 1on1 AOC Cup!

ESL tarihinde daha önce görülmemiş rekor bir katılımla devam eden kayıtlar siz bu satırları okuduğunuz sırada sona erecek ve AOC Cup'ın grup elemeleri başlamış olacak. ESL web sitesi, Facebook grubu, Twitter, IRC ve HTLV'den canlı olarak takip edebileceğiniz bu heyecanlı turnuva maçlarına göz atmayı unutmayın çünkü içimden bir ses çok çekişmeli karşılaşmalar ve çok sürpriz sonuçlarla karşılaşacağımızı söylüyor.

Ha bu arada… Hani olmaz ya ama belki bir şekilde olmuştur, AOC Cup'ın kayıtlarını kaçırdıysanız da ESL Türkiye'yi takip etmeye devam edin. AOC Cup serisinin bir sonraki turnuvası için çok fazla ara vermeyeceğiz :)



AOC CUP ÖDÜLLERİ

1. Oyuncu: AOC E2343F2 23 inç LED monitör
2. Oyuncu: Orijinal ESL tişörtü ve 3 aylık ESL Premium üyeliği
3. Oyuncu: 3 aylık ESL Premium üyeliği

AOC®

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

DUKE NUKEM FOREVER DA ÇIKTI, AMA NE UÇAN DOMUZ GÖRDÜK, NE DE CEHENNEMİN DONDUĞU HABERİ GELDİ. HAVALAR HA ISINDI HA ISINACAK DERKEN TEMMUZ AYINI ETTİK. HERŞEY YOLUNDA, ASAYİŞ BERKEMAL AMİRİM!

FPS (First Person Shooter)



F3AR
PC, PS3, 360

Paranormal gerilim ve korku oyunundan, düz bir FPS'ye dönüşmüş bu kez FEAR. Fettel ve Point Man'i isterseniz Co-Op, isterseniz ayrı ayrı yönetiyorsunuz. İşin güzel yanı ise Fettel'le oynamak çok değişik bir tecrübe: Önümüze gelen düşmanın içine girip onun silahlarını kullanabilmek hoş bir değişiklik olmuş. Bir de bunun üstüne sevgiyle yoğrulmuş, çok değişik multiplayer modları ekleyince, beklemedik derecede iyi bir oyun olmuş FEAR 3, aman, F3AR.



Brink
PC, PS3, 360
Birçok şeyi farklı yapmak için yola çıkıp da pek az şeyi farklı (veya doğru) yapabilen yegane oyun Brink. Olabileceği kaliteden çok uzak.

Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

Killzone 3
PS3
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.

Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
PC, PS3, 360
Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hakediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor.

Call of Duty: Black Ops
PC, PS3, 360
Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.

S.T.A.L.K.E.R. (Klasik)
PC
Rusların yaptığı her oyun gibi kendine has, zor, ama unutulmaz bir FPS STALKER... Hala oynamadıysanız eksik bir oyuncusunuz demektir.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WITCHER 2
PC

Riviera'lı Geralt... Yaratık ve kadın avcısı, mutant, karizmatik, zeki, güçlü... Melankolik Geralt. 2007'de ilk oyun çıktığında çok fazla kişinin dikkatini çekmemişti, ama oyunun bug'larını düzelten Enhanced Edition'la birlikte ünü aldı yürüdü.
The Witcher 2 ise bambaşka bir boyutta bir oyun. Dragon Age 2'yi falan unutun, PC'cilerin hakettiği RYO kesinlikle bu. Ve Witcher 2, bu yıl çıkmış en iyi rol yapma oyunu.



Fable 3
PC, 360
İkinci oyunu atlayıp direk üçüncü oyundan Peter Molyneux'un masalı PC'lere konuk oluyor. Eksikleri olsa da, oynamadan geçilmez.

Mount & Blade: Fire & Sword
PC
Ankaralı ekip Taleworlds'den, M&B üçlemesinin son halkası. Bu kez ateşli silahlar da işin içine giriyor ve alıştığınız taktiklerin çoğu camdan dışarı atılıyor.

Dragon Age 2
PC, PS3, 360
Darkspawn'dan kaçarken, Fereldenı sonsuza kadar değiştirecek bir olaylar zincirinin baş kahramanı olan Hawke'in macerasını konu alıyor Dragon Age 2.

Pokemon Black/White Version
DS, 3DS
Pokemon'ların hepsini toplamanız gerektiğini biliyorsunuz, değil mi? İki versiyonu olan bu başarılı RYO/aksiyon oyununda efsanevi Reshiram ve Zekrom'un peşine düşeceksiniz.

Two Worlds
PC, 360
Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, Alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin.

Lost Odyssey (Klasik)
360
Square Enix'in yaratıcılarından sadece Xbox 360'a yapılmış bir oyun Lost Odyssey. 1000 yıldır yaşayan ve tekrar tekrar hafızasını yitiren bir karakterin hikayesi.

AKSiYON



INFAMOUS 2
PS3

Bir türlü ismini doğru telaffuz edemediğimiz oyun, ikinci kez başımıza dert oluyor. İstemediği halde yürüyen trafo haline dönüşen Cole, yeni macerasında iyiyle kötünün tam ortasında kalıyor. Sony Türkiye'nin çabalarıyla Türkçe seslendirmeli olarak karşımıza çıkan oyun, ilk oyundan oldukça üstün.



Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
3DS
Birçoklarına göre tüm zamanların en iyi oyunu olan OoT, 3DS'e üç boyutlu ve oldukça gelişmiş olarak geri döndü.



LA Noire
PS3, 360
LA Noire belki bir GTA 4 değil, ama şehir serbestliğinde bize sunamadıklarını, oyun dünyasına kazandırdığı şüpheli sorgulama ve delil toplama sistemiyle telafi ediyor.

Mortal Kombat
PS3, 360
Son yıllarda çaptan düşen Mortal Kombat'ı sıfırdan başlatan ve oyunu hakettiği kaliteye geri kavuşturan, şahane bir rebootla karşı karşıyayız beyler!

LEGO Star Wars 3
PS3, 360
Star Wars evrenini en küçük parçalarına ayırdığımız LEGO serisi, Clone Wars çizgi romanlarının hikayelerini kapsayacak şekilde genişledi.

Okamiden
DS, 3DS
PS2 ve Wii'nin kült oyunu Okami'nin devamı olan Okamiden, Nintendo'nun el konsolları için geldi. Farklı tarzı ve kaliteli oynanışıyla, tam meraklılarına göre.

Assassin's Creed Brotherhood
PC, PS3, 360
Şimdiye kadar çıkmış tüm eklenti paketleri ve yeni çıkan "Da Vinci Disapperance"ı da içeren Brotherhood, PC'nin nimetlerinden sonuna kadar faydalanıyor.

FEAR 3 geldi ama pek korkutmadı. Sizi en çok korkutan şey nedir?

1. *Bir yerde sıkışıp kalmak - VOLKAN*
2. *Toxic Headcr.. Aaa, pardon ben o fobimi yenmiştim. - CAN*
3. *Beni en çok sevdiklermi kaybetmek korkutur - BURAK*
4. *Arabamın camından içeri yarasa girmesi. Aman aman... - ALİ*
5. *Yolda giderken çimento arabasına çarpıp beton içinde boğulmak. - BERKANT*

Tek bir süper gücün olsaydı, ne olmasını isterdin?

1. *Tuttuğum altın olsun (istediğim zaman :P) - VOLKAN*
2. *Uzay-Zaman gerçekliğini bükebilmeyi isterdim. Gelecekten hangi oyunu yazmamı isterdiniz? - CAN*
3. *Zamanda yolculuk yapıp Doctor Who gibi maceralar ne hoş olurdu yahu - ALİ*
4. *Zihin okumak... Ama sadece insanın değil bitki börtü böcek her tür canlının. - UMUT*
5. *Zihin kontrolü olabilirdi, evet olsun hatta. - MUSTAFA BURAK*

Wii U mu, PS Vita mı?

1. *Wii U'madan bir Vita diyemem. - BURAK*
2. *Margarin markası değil mi bunlar? Tereyağını tek geçerim. - UMUT*
3. *PS Vist... Vita vita. - MUSTAFA BURAK*
4. *Çocuklari WiiU'tub, tabii ki PS Vita. - BERKANT*
5. *Şimdilik avantaj PS Vita'da gibi, ama Wii U demek de istiyorum... Çekimser diyelim. - EMRE İNAL*

STRATEJİ



Shogun 2 Total War
PC
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.



Dawn of War 2: Retribution
PC
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.



Civilization 5
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.

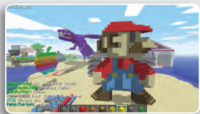


R.U.S.E.
PC, PS3, 360
İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satranç'tır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

DVO & ONLINE



Minecraft
PC
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!



Rift
PC
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.



Ceiron Wars
PC
Hem browser'da, hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Ceiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Battlestar Galactica Online
PC
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir Free2Play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.



DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

YARIŞ & SİMULASYON



DIRT 3
PC, PS3, 360
İyi bir yarış oyunu yapmak için pistin havaya uçması veya sürekli online yarışların gerekmediğini bize kanıtlıyor Dirt 3.



Motorstorm Apocalypse
PS3
Kendine özgü yarış oyunlarında PS3 hız kesmiyor! Kıyamet gününde, yıkılmakta olan şehirlerde yarışma keyfini TV'lerimize getiriyor.



Gran Turismo 5
PS3
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir Playstation 3 alma nedeni.



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



Need For Speed Hot Pursuit
PC, PS3, 360
Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.

AYIN ALTIN OYUNLARI




Zelda: Ocarina of Time — DIRT 3 — Infamous 2

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

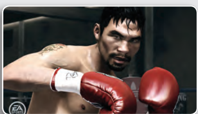
Temmuz biriktirdiğimiz oyunları erittiğimiz ay olacak. Zaten Ağustos'ta Deus Ex geliyor, o zamana kadar eritelim elimizden geldiğince.

TEMMUZ '11	
Air Conflicts: Secret Wars	PC, PS3, 360
Captain America: Super Soldier	PS3, 360, Wii, DS, 3DS
Catherine	PS3, 360
Earth Defense Force: Insect Armageddon	PS3, 360
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2	PC, PS3, 360, Wii, DS
Resident Evil: The Mercenaries 3D	3DS
Revenge of the Titans	PC
Solatorobo: Red the Hunter	DS
The Sims 3: Town Life Stuff	PC
Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy	PS3
UFC Personal Trainer	Wii
Virtual Villagers: A New Home	DS

AĞUSTOS '11	
Call of Juarez: The Cartel	PC, PS3, 360
Cars 2: The Videogame	PS3, 360, Wii, DS, 3DS
Child of Eden	PS3
Deus Ex: Human Revolution	PC, PS3, 360
Driver San Francisco	PC, PS3, 360, Wii
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	PC
Rise of Nightmares	360
Sword of the Stars II: Lords of Winter	PC
The Smurfs	DS
The Smurfs Dance Party	Wii
Tropico 4	PC, 360

EYLÜL '11	
Cave Story 3D	3DS
Dead Island	PC, PS3, 360
Disgaea 4: A Promise Unforgotten	PS3
FIFA 12	PC, PS3, 360, Wii, 3DS
Gears of War 3	360
God of War: Origins Collection	PS3
Might & Magic Heroes VI	PC
Rage	PC, PS3, 360
Resistance 3	PS3
Supremacy MMA	PS3, 360
Warhammer 40.000: Space Marine	PC, PS3, 360

SPOR & MENAJERLİK



Fight Night Champions
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikayesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.



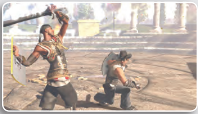
NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegane sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa bulurun



Football Manager 2011
PC, PSP
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.

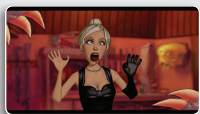


FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.



Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

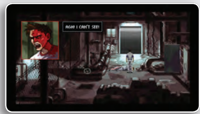
MACERA & BULMACA



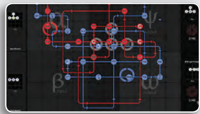
The Next Big Thing
PC
Runaway'in yapımcılarından çılgın mı çılgın, çizgi film gibi, şeker gibi yeni bir adventure. Macera oyunu sevenler kaçırmamalı.



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birisine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.



Gemini Rue
PC
Blade Runner'dan beri görmediğimiz güzellikte bir macera oyunu Gemini. Eski moda grafikleri, muhteşem seslendirmelerle süslemiş, çok da şahane olmuş.

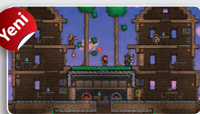


Spacechem
PC
Şimdiye kadar oynadıklarınızın zeka oyunu olduğunu mu zannediyorsunuz? Spacechem oynayın da görelim, kafanızda saç kalıyor mu 1 saatte.



Stacking
PC
Tim Schaefer'ı Brütal Legend'la kaybettik sanarken, şahane bir geri dönüş yaptı! Stacking hayal gücünün sınırlarını zorlayan, muhteşem bir zeka ve aksiyon oyunu.

GARİP TÜRLER



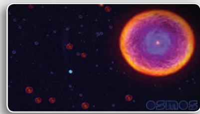
Terraria
PC
Minecraft'ın açtığı yoldan ilerleyen Terraria, iki boyutlu olmasına rağmen MC'den daha fazla "oynanacak şey" içeriyor. O zindana girmeyecektin dostum!



DJ Hero 2
PS3, 360, Wii
Activision'ın müzik oyunları serisinin fişini çekmesinden sonra, elimizde kalan tek DJ'lik oyunu kendisi. Kıymetini bilelim.



Shatter
PC
Arkanoid tarzının kesinlikle en keyifli ve modern örneği. Fizik motoru sayesinde bir süre sonra kafayı kırabilirsiniz.



Osmos
PC
"Büyük balık, küçük balığı yutar"...Bu kadar basit bir oynanışın bu kadar zevkli bir oyun haline gelmesi inanılmaz.



Flower
PS3
Kesinlikle tüm zamanların en rahatlatıcı oyunu. Açın, kurulun karşısına ve dünyaları unutun!

THE WITCHER® 2
ASSASSINS OF KINGS



Witcher 2'yi nihayet bitirdim. Hem de tadını çıkara çıkara bitirdim. Kolaya kaçmadım, tüm yan görevleri tek tek yaptım, tüm günlük kayıtlarını, karakter bilgilerini, yaratık açıklamalarını üşenmeden okudum. Adamların ne kadar manyak bir oyun hazırlamış olduklarını bir kez daha anladım. Oyunu bu kadar uzun süreye yaydığım için geçen ay söylediğim gibi yazıyı yetiştirme imkanım olmamıştı, ama bu ay yan görevlerle ilgili ayrıntılı bir yazı hazırlamamak için önümde hiçbir engel yoktu. Ekran görüntüsü almayı unuttuğum bir iki görev olmuş, onları yakalamak için bazı kısımları baştan oynamam gerekti ama o bile sıkmadı. Umuyorum ki siz de okurken sıkılmazsınız, ama söz konusu oyun Witcher olunca sıkılmak zaten zor.

Tabii bu ay kafayı sıyırmış Alice ile koca oğlan Duke'ün de geri döndüğü bir ay oldu. Her iki oyun da çıtır çıtır ilerlenen türde olduğu için yazabilecek bir şeyler gelmedi aklıma. Ama olur da takıldığınız bir yer olur veya yeni oyunlardan herhangi biriyle ilgili spesifik bir şeyler öğrenmek isterseniz haberim olsun. Oyun kıtlığı yaşadığımız bir anda ziyaret ediveririz en kötü ihtimalle.

O halde Wild Hunt gelmeden kaçayım ben. Gelecek aya görüşmek üzere, farewell. - **ESER GÜVEN**

Şimdi doğruya doğru. Witcher 2 bir yan görev cenneti dersem pek de doğru söylememiş olurum. Nedense bana yan görev sayısı biraz az gibi geldi, ama belki de bu durum benim oyunu uzatma çabamdan kaynaklanıyordur. Ana görevleri mümkün olduğunca geciktirmek, yan görevlerin hiçbirini atlamamaya çalışmak çok zevkli bir şey çünkü. Witcher 2'nin yan görevlerinin bazılarını "git, hemen yap, bitir" şeklinde sonlandırılamıyor. Bunun yerine örneğin Act1'de başlayan bir yan göreve Act 2'de devam edip Act 3'te bitirmeniz gerekebiliyor. Ama Act 2'deki adımı es geçerseniz bir daha dönme imkanınız da olmuyor. Dolayısıyla siz de kendinizi oyunu tamamen bitirmeye adadıysanız okuyacağınız bu sayfalar sayesinde hiçbirini kaçırmamış olacaksınız.



The Nekker Contract

Kontrat Görevleri

Kontrat görevleri belli yaratıkların kökünü kazımanızı gerektiren görevler, ama bu eskiden olduğu gibi "dışarı çık ve 5 tane yaratık öldür" şeklinde değil. Önce söz konusu yaratıkla ilgili kitap okuyarak veya yeterli sayıda yaratık keserek zayıf yönlerini öğrenmeli ve kontrat görevini buna uygun biçimde tamamlamalısınız.

The Nekker Contract

Bu görevi Act I'de Flotsam Inn'in önündeki ilan panosundan alabilirsiniz. Eğer ön bilginiz olmadan kendinizi ormana atar ve bir sürü Nekker öldürürseniz Geralt bu yaratıkların ormanda dolaşmak için bir yeraltı tünel sistemi kullandığı fikrine ulaşacak. Eğer Einar Gausel'den Nekkers in the Mist kitabını alıp okursanız da aynı bilgiyi öğrenebilirsiniz. Yani Nekker tehdidini sonlandırmak için Nekker'lerin yüzeye çıkmak için kullandıkları tünel çıkışlarını yok etmemiz gerekiyor. Bunun için kullanacağımız bomba Grapeshot bombası. Formülünü Cedric'ten alacağınız bu bombadan dört tane hazırlayın (malzemesi 1 Rebis, 1 Caelum).

Dört tünel çıkışını da haritadaki sisli bölgede bulacaksınız. Bunlardan üçü birbirine gayet yakın, zaten tünelin yanına geldiğinizde bir anda etrafınızı Nekker'ler saracak. Yapmanız gereken şey savaş durumundan çıktığınızda tünele yaklaşıp sol tıklamak, böylece bombayı yerleştirecek ve çıkışı havaya uçuracaksınız. Dört tüneli de yok ettiğinizde görev tamamlanacak.

The Endrega Contract

Yine Floatsam Inn'in önündeki ilan panosundan alınan bir görev. Bu sefer okumanız gereken kitap ise Einar Gausel'den satın alabileceğiniz Three Years Among The Endregas. Baştan uyarayım, Endrega'larla savaşmak hiç de kolay değil. Öncelikle yapmanız gereken şey Endrega kozalarının bulunduğu yerleri tespit etmek. Bu yerlerin yakınına geldiğinizi bir anda ortaya çıkan Endrega'lardan anlayabilirsiniz. Her bölgede 3 tane koza bulunuyor. Bir kozaya saldırıp yok ettiğinizde sonraki kozaya gitmeden önce azıcık bekleyin ve ortaya çıkabilecek Endrega'ları öldürün. Çünkü üç kozayı da yok ettiğinizde Endrega Queen ortaya çıkacak ve o çıktığında etrafta başka Endrega olmasını kesinlikle istemezsiniz.

Endrega Queen son derece güçlü bir düşman. Ana saldırısıyla size vurmayı başarırsa zehirleneceğiniz için muhtemelen tek vuruşta öleceksiniz. Dolayısıyla saldırılarına kesinlikle hedef olmamaya çalışın. Bir Queen ile savaşırken en büyük yardımcınız Yrden işareti olacak. Sürekli olarak aranıza Yrden işareti koyun ve


The Harpy Contract

Queen üzerinize geldiğinde felç olmasını sağlayın. Birkaç kez vurun ve kendine gelmeden önce yine aranıza mesafe koyun. Buna rağmen zorluk yaşıyorsanız size tavsiyem 3. kozayı yok etmeden önce yere 5-6 tane tuzak yerleştirmeniz ve üzerlerine Yrden koymanız. Böylece Queen ortaya çıktığı anda onu tuzağa doğru çekip savaşa daha avantajlı biçimde başlayabilirsiniz. Yine de zorluk yaşıyorsanız silah ve zırhınız için geliştirmeler kullanmaya çalışın. Dediğim gibi oyunun başında bu yaratıkları öldürmek azıcık zorlu.

The Harpy Contract

Bu görevi Act 2'de, Iorveth'in yolunu takip ettiyseniz, Vergen'deki ilan panosundan alabileceksiniz. Daha buraya gelmeden Einar Gausel'deki tüm kitapları toparladıysanız Harpies: Daughters of the Gale kitabını da almış olmalısınız. Aksi halde bu kitabı Vergen'deki Felicia Cori'den satın alabilirsiniz.

Harpy yuvalarını yok etmek için Harpy Trap kullanmamız gerekecek. Bu tuzakları demircinin kalfasından satın alabilir veya yaptırabilirsiniz. Görevde kullanacağımız tuzak sayısı 7, kendinizi buna göre hazırlayın. Yapacağınız iş ise son derece basit. Harpy'leri bulduğunuzda yere tuzağı koyuyorsunuz, Harpy'lerden en akıllı olanı da tuzağı alıp yuvasına götürüyor. Booom, yuva havaya uçtu. Yere aynı anda iki tuzak koymayın, tek bir tuzak bırakın ve yuvanın yok olduğuna dair mesaj gelmeden diğer tuzağa geçmeyin. Yuvalardan dördünüzü Quarry bölgesinde, diğer üçünü ise Quarry'deki kilitli kapının arkasındaki bölgede bulacaksınız (Bu kapı Hunting Magic görevi sırasında açılacak).



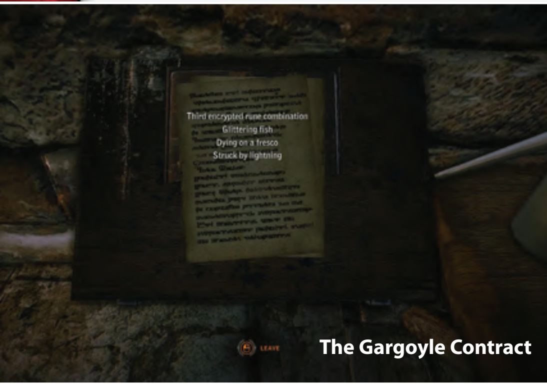
The Endrega Contract



The Rotfiend Contract

The Queen Harpy Contract
Bu görevi Act 2'de Iorveth'in yolunu takip ederken ana senaryo içinde yapacaksınız. Dragon's Dream görevi sırasında gireceğiniz mağarada karşılaşacağınız Harpy Queen ekstra bir özelliği olmayan bir düşman. Önce yanındaki Harpy'leri temizleyin, sonra da Queen'i öldürün. Tüm Harpy'lerde olduğu gibi Queen'de de Igni işareti oldukça etkili.

The Rotfiend Contract
Bu görevi Act 2'de, Roche'nin yolunu takip ettiyseniz, kamptaki ilan panosundan alacaksınız.



The Gargoyle Contract

Einar Gausel'den alabileceğiniz The Horrors of War: Rotfiends kitabı size bu yaratıklar hakkında bilmeniz gereken en önemli şeyi öğretecek: ceset yakmak. Rotfiend'ler cesetlerle beslendiklerinden cesetleri yakarak yiyeceklerini kesebiliyorsunuz. Henselt'in kampının dışındaki alanda üç Rotfiend bölgesi bulunuyor, yapmanız gereken bu üç bölgede bulunan üçer cesedin yanına gidip onları ateşe vermek. Bu bölgelerde Kaedweni askerleri de var ve genelde Rotfiend'ler ile savaşır durumda oluyorlar. Yani yaratıkların dikkatini üzerinize çekmeden göreve odaklanabilirsiniz.

Rotfiend'ler ile savaşırken son darbeyi vurduktan sonra hemen uzaklaşmayı sakın unutmayın, Rotfiend'ler ölmeden önce patladıklarından Geralt'ı zehirleyebiliyorlar. Aynı anda 2-3 Rotfiend patlamasının ortasında kalırsanız sağ kalma şansınız pek yüksek olmaz.

The Gargoyle Contract
Tarz olarak diğerlerinden farklı bir kontrat görevi ve bence aralarında en zevkli olanı. Bu görevi Act III'de alacaksınız. Öncelikle Gargoyle'ları tanıyalım, bunun için Gargoyles, Gutters, Splutters – Maintenance and Repair isimli kitabı okumamız gerekiyor. Eğer Einar Gausel'den almayı unuttuysanız Loc Muinne'e gelmiş olan Felicia Cori'den de alabilirsiniz. Kitaptan öğrendiğimiz kadarıyla Gargoyle'ları temizlemek için yakınlarındaki harabede bulunan rün sembollerini söndürmemiz gerekiyor.



The Gargoyle Contract

Rün işaretleriyle ilgili bilgileri de yine kitapçıdan alacağımız belgelerden öğreneceğiz. Runes of Power ismindeki bu belgelerin tümünü satın alın. Bunları okuduğunuz zaman hangi rün sembolünün neyi temsil ettiği hakkında fikir sahibi olacaksınız.

Loc Muinne'de üç tane Gargoyle harabesi var. Buralara geldiğiniz zaman öncelikle etraftaki Gargoyle'lar canlanacak. Onları öldürüp harabeye girin. Harabelerde ortak özellik olarak bir kitap ve dört tane rün sembolü göreceksiniz. Okuduğunuz kitapta göreceğiniz şiirde rünlerin temsil ettiği kelimeler belli bir sırayla yazılmış, siz de bu sırayı kullanarak rünleri söndürmelisiniz.

Örneğin ikinci rün şirini ele alalım: Three field mice, Dance in a circle at dusk, Stars are like grain. Mice hayvan, dance sanat, dusk zaman, stars ise gökyüzünü anlatan kelimeler. Dolayısıyla sıralama da hayvan, sanat, zaman, gökyüzü şeklinde olacak.

Toplam altı rün kombinasyonu var ve siz bunlardan üçüyle karşılaşacaksınız. Kombinasyonlara bağlı olarak rünleri söndürmek için kullanacağınız sıralar şu şekilde:

Birinci rün kombinasyonu: Hayvan / Gökyüzü / Ölüm / Zaman
İkinci rün kombinasyonu: Hayvan / Sanat / Zaman / Gökyüzü
Üçüncü rün kombinasyonu: Hayvan / Zaman / Sanat / Gökyüzü
Dördüncü rün kombinasyonu: Gökyüzü / Hayvan / Zaman / Ölüm
Beşinci rün kombinasyonu: Sanat / Gökyüzü / Hayvan / Zaman
Altıncı rün kombinasyonu: Gökyüzü / Ölüm / Hayvan / Zaman

Rünleri yanlış sırayla söndürürseniz zarar görürsünüz, bu yüzden önce üzerinize Quen yapmanız faydalı olabilir. Doğru sırayla girdiyseniz sandık-



Mystic River

taki büyü kalkacak ve içindekileri alabileceksiniz. Sandıklardan birinde oyundaki en iyi gümüş kılıçlardan biri olan Addan Deith bulunuyor.

Mystic River

Üç act'e yayılmış, keyifli bir görev. Kayran's Lair'e gittiğinizde burada bir gemi enkazı göreceksiniz. Enkaza gidin ve iskeletin üzerini araştırarak kaptanın anahtarını bulun. Bu anahtarı kullanarak sandığı açtığınızda içinden seyir defteri çıkacak. Çıkanları okuyun, görev açıklamasında da belirttiği gibi yapmamız gereken şey bu belgeyi Royal Mail kutusuna koymak.

Flotsam'da birden fazla sayıda Royal Mail kutusu bulunuyor ve kaptanın raporunu bunlardan herhangi birine koyabilirsiniz. Erişilmesi en kolay olanını Louis Merse'nin evinde bulabilirsiniz. Önce Merse ile konuşup Axii sayesinde kutuyu açmasını sağlayabilirseniz içindekilere göz atabilirsiniz. Bu Act'te yapabileceklerimiz bu kadar.

II. Act'e geçtiğinizde ana görevde ilerlerken Petra Sillie'nin ikiz gemisi olan Eyla Tar'ın enkazıyla karşılaşacaksınız. Eğer Roche'nin yolundan ilerliyorsanız bu gemiye sonlara doğru erişebileceksiniz (Henselt, Vergen'e saldırıya geçtiğinde). Yolda ilerlerken eşine saldırıldığını söyleyen dişi bir troll ile karşılaşacaksınız. İşte gemiyi bu bölgede buluyorsunuz. Enkazın içindeki sandığı açın ve içindekileri toplayın. Bulacaklarınızdan biri de Vran Reinforcement, ama bunu şimdilik zırhınızı güçlendirmek için kullanmayın. Kendisini kullanarak Vran Armor yapacağız. Yine bulduğunuz kayıtlardan gemilerin başına ne geldiğini de öğreneceksiniz.

III.Act'te ise artık bu görevi sonlandırıp ödülümüze kavuşabiliriz. Bunun için Loc Muinne'in pazar bölgesinde bulunan geçitten girerek kanalizasyona inmemiz gerekiyor. Kanalizasyonda biraz dolaştığınızda bir sandıkla karşılaşacaksınız, bunu da kaptanın anahtarını kullanarak açabiliyoruz. Sandığın içinden Armor of Ysgith'in yanı sıra Vran Armor şeması ve diğer malzemeler de çıkacak.

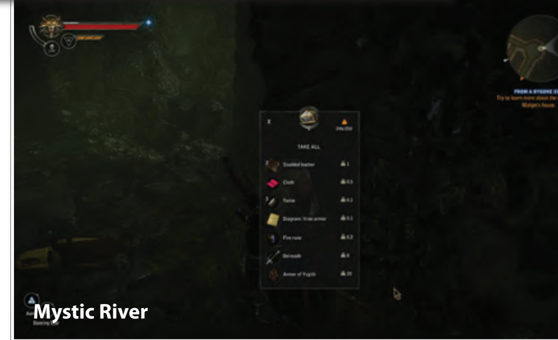
Bras of Ban Ard bu zırhı yapabilecek olan isim. Kendisiyle konuşun ve gerekli malzemeleri vererek Armor of Ysgith'i modifiye etmesini sağlayın. Vran Armor oyundaki en iyi zırhlardan birisi, yani tüm bu yaptıklarınıza değecek.

An Encrypted Manuscript

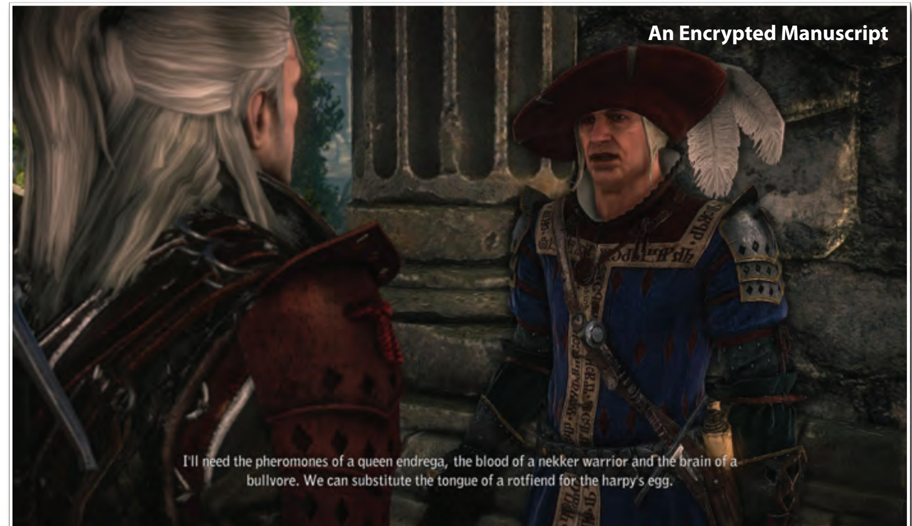
Bu göreve The Gargoyle Contract görevindeki sandıklardan birinde bulunan ancient manuscript'i aldığınızda başlıyorsunuz. Tabi el yazmasında neler yazdığını biz anlamıyoruz ama anlayabilen birisini tanıyoruz: Bras of Ban Ard. Kendisine bu yazmayla gittiğinizde üzerindeki büyüyü kaldırmak için çeşitli malzemelere ihtiyacı olduğunu söyleyecek. Bunlar Warrior Nekker Blood, Queen Endrega's Pheromones, Bullvore Brain ve Harpy Egg (veya Rotfiend Tongue). Bu malzemelerden Nekker ve Endrega ile ilgili olanlarını bu Act'te bulmanıza imkan yok, dolayısıyla zamanında Nekker ve Queen Endrega öldürdüğünüzde topladığınız parçaları saklamış olmanız gerek. Diğer yaratıkları ise Loc Muinne çevresinde ve kanalizasyonda bulabilirsiniz.

Not: Eğer söz konusu malzemelere sahip değilseniz ve bu görevi tamamlamak istiyorsanız, malzemeleri Lockhart ismindeki satıcının listesine ekleyen bir mod mevcut. Bu modu http://www.witchernexus.com/downloads/file.php?id=4 adresinden indirebilirsiniz.

Malzemeleri Bras'a verdiğinizde yazmayı koruyan büyüyü kaldıracak ve size Caerme isimli çelik kılıcın şemasını verecek. Bu da son derece güçlü kılıçlardan bir tanesi.


Mystic River

Peki yazmada ne yazdığını merak ettiniz mi? Bu yazı Sezar şifresi kullanılarak oluşturulmuş, eğer ilginizi çekerse yapmanız gereken şey harfleri 13 kaydırmak. Yani A yerine N, B yerine O vs. gelecek şekilde. Örnek verecek olursak "gur snzvyl bs qnfujbbq unq ybat orra frggyrq va fhffrk" şeklindeki ilk cümlenin karşılığı "the family of dashwood had long been settled in sussex" oluyor. Ekstra bir bilgi olarak bu yazmadaki metnin, Jane Austen'in Kül ve Ateş isimli romanının ilk üç cümlesi olduğunu da ekleyelim.



An Encrypted Manuscript



From a Bygone Era

From a Bygone Era

İşte oyundaki en karmaşık ve bulmacamsı yan görevlerden biri. Bu göreve II. Act'te başlayacak ve III. Act'te sonlandıracaksınız.

II. Act'te Malget'in evine geldiğinizde şifreli bir not bulacaksınız. Eğer Iorveth'in yolunu takip ediyorsanız Where Is Triss Merigold görevi sırasında sisin Kaedweni tarafına geçtiğinizde bu eve gidin ve notu alarak görevi başlatın. Roche'nin yolunu takip ediyorsanız bu görevi aldıktan sonra not ile ilgili olarak konuştuğunuz Dethmold sizden notu isteyecektir. Burada notu satmak veya ileride kullanmak üzere saklamak arasından seçim yapmalısınız. Sattığınız taktirde görev burada sonlanmış olacak, dolayısıyla ne yapıyoruz, notu kimseciklere vermiyoruz.

III. Act'te geldiğimizde ise Bras of Ban Ard'a notu gösterdiğimizde şifreyi çözerek bize ufak bir açıklama yazıyor. Şifre şu: "Nanna Kanpa Zi Uddu-Ya la la Gat Exa Nanna Zi Uddi-Zi Gat Kanpa Nibbit". Sonra da bize ipucunu şu şekilde veriyor: "Nanna kanpa düz devam et demek, Nanna Zi ise geriye doğru ilerle demek". Buradan da şu sonucu çıkarıyoruz: Şifre Nanna Kanpa'dan sonra yazanları düz yazıyoruz, Nanna Zi'den sonrakileri ise ters. Yani şifremiz şu: "Zi, Uddu-Ya, la la, Gat, Exa, Nibbit, Kanpa, Gat, Uddi-Zi"

Peki bu şifreyi nerede kullanacağız? Loc Muinne kanalizasyonuna indiğinizde bir kapı ve kapının önünde bir wisp göreceksiniz. Wisp size şifreyi soracak, siz de çözmüş olduğunuz şifreyi kelime kelime seçerek söyleyeceksiniz. Doğru girdiğiniz taktirde wisp çekilecek ve portal açılacak.

İçinde girdiğiniz odada yine bir bulmaca var. Burada toplam 8 meşale bulunuyor. Bir meşaleyi yaktığınızda veya söndürdüğünüzde, odadaki bazı diğer meşaleler de yanıyor veya sönüyor. Amacınız tüm meşalelerin yanmasını sağlamak. Eğer dikkat ederseniz her meşalenin tepesinde farklı sayıda çivi olduğunu göreceksiniz. Giriştekinin üzerinde 4 tane var mesela. Kullanmanız gereken meşalelerin sırası şöyle: 4, 3, 7, 4. Bunu yaptığınızda kapı açılacak.

Karşınızda gördüğünüz yaratık The Operator. Onunla konuştuğunuzda karşınıza üç seçenek çıkacak. Eğer olumlu cevap verirseniz görev sonu hediyesi olarak yetenek ağacınız sıfırlanacak ve tüm puanlarınızı tekrar istediğiniz gibi dağıtabileceksiniz. Bu noktaya kadar olan seçimlerinizden memnun değilseniz veya farklı bir şeyler istiyorsanız faydalı olabilecek bir özellik. Eğer "ben seçilmiş olan değilim" derseniz The Operator sizi geri postalıyor ve görev kayıtlara başarısız olarak geçiyor ve tekrar bu odaya dönme imkanınız olmuyor. Üçüncü seçenek ise The Operator ile savaşmak. Bu noktada uyarımı yapayım. The Operator oyundaki en zor savaş. Oyun boyunca yaptıklarınızdan ve oyun sonunda yapacağınızdan daha zor bir savaş. Hele ki Hard seviyesinde oynuyorsanız saatlerinizi yiyecek (abartmıyorum) bir savaş. Operator savaş sırasında sürekli olarak Gargoyle summon ediyor ve üzerinize fireball gönderiyor. Fireball yememek için odanın köşelerindeki sütunların arkasına saklanabilirsiniz. Üzerinizden Quen'i eksik etmemeniz de lehinize olacaktır. Eğer bu zorlu düşmanı öldürmeyi başarırsanız üzerinden Operator's Staff, Vran Armor Enhancement, Magic Wrap ve Dragon Scale çıkıyor ki Dragon Scale kullanarak Dragon Scale Armor yaptırabiliyorsunuz.





From a Bygone Era



The Wild Hunt

İşte aslında yan görevler arasında bir göreve en az benzeyen, ama ilerleyişi sırasında Geralt'ın geçmişiyle ilgili bize en fazla bilgiyi veren görev bu. Bu görevde ilerlerken Geralt da yavaş yavaş hafızasını geri kazanmaya, başına neler geldiğini anımsamaya başlayacak.

Öncelikle nedir bu The Wild Hunt, hemen hafızaları tazeleyelim. Wild Hunt, King of the Wild Hunt'ın liderlik ettiği ve kötü talih ve ölüm getirdiğine inanılan bir grup specter'e* verilen isim. Alternatif bir dünyada yaşayan bu yaratıklar, normal dünyaya geçerek insanları kaçırıyorlar. Bu alternatif dünyada zaman farklı bir şekilde akıyor, bu yüzden geri ortaya çıkan insanlar aradan onlarca yıl geçmesine rağmen yaşlanmamış olabiliyorlar. Yine bu alternatif dünyada insan yaşamıyor, çünkü alternatif dünyanın elfleri (*Wild Hunt aslında specter değil, Eredin Bréacc Glas'ın liderliğindeki bir elf süvari grubu) insanlardan nefret etmeye başlıyor ve hepsini öldürüyorlar. Şimdi burada şöyle bir rivayet var. Bu alternatif dünyada unicorn'lar yaşıyor. Unicorn'lar farklı dünyalar arasında seyahat edebilme yeteneğine sahip, ve elfler de unicorn'larla arkadaş olarak bu yetenekten faydalanıyorlar. Ancak insan ırkının yok edilmesinin ardından barışçı bir ırk olan unicorn'lar elf'lere sırtlarını dönüyor, ama bazı elfler kısmen de olsa unicorn'ların güçlerini kullanmaya devam edebiliyorlar. Aslında Wild Hunt hakkında yazılabilecek çok şey var, ama en iyisi oyundaki Wild Hunt ile ilgili konuşma ve eşyaları kaçırmayıp tüm yazılanları okumak.

Şimdi günlükteki The Wild Hunt girdisi, yapacağınız çeşitli konuşmalardan sonra yeni bir paragraf kazanacak. Bu paragraflardan bazılarını elde ettiğinizde ara sahnelerde Geralt o dönem yaşanmış olan olayları hatırlamaya başlayacak. Aşağıda paragrafları sırayla neler yaptığınızda açacağınızı yazıyorum, ilerlerken bunların hiçbirini kaçırmamaya çalışın.

"According to tradition and eye witness accounts..." – 'By the Gods – Stringing up Sods" görevini bitirirken Dandelion ile konuşmanızda kendi ölümünüzü hatırladığınızı söyleyin.

"Stories of the Wild Hunt do not appear in the dwarven and elven cultures..." – Prison Barge'da Ciaran'ın sorgusunu tamamladığınızda Isle of Avallach ile ilgili bir geri dönüş yaşayacaksınız.

"Sorceress Yennefer of Vengerbeg was abducted by the Wild Hunt..." – Bir önceki imgelerin ardından Triss hafızamızı geri getirmek için yardım önerecek. Rose of Remembrance'ı almak için yola çıkmadan önce bu imgeler hakkında Dandelion konuştuğunuzda günlüğe bu girdi ekleniyor.

"According to the Nordlings, the Wild Hunt is a procession..." – Ruined Elven Bath'ta bulacağınız sandıktaki "The Wild Hunt" kitabını okuduğunuzda ekleniyor. Bu sandığa Triss ile yakınlaşma sahnesi sırasında, veya o yolu tercih etmediyseniz Letho ile düellonun ardından ulaşabilirsiniz.

"One of the insane asylum's patients claimed to have been abducted by the Wild Hunt..." – 'In the Claws of Madness' görevi sırasında ineceğiniz akıl hastanesinde bulacağınız Medical Notes on Patient 15 isimli raporu okuyun.

"According to the notes of a sorcerer, who spent his entire life studying..." – Vergen dışındaki katakombda bulacağınız Wild Hunt Investigator's Notes'ı okuyun.

"Philippa Eilhart also has a theory about the origin, motivation..." – Katakombda bulduğunuz araştırma notları hakkında Philippa ile konuşun (Iorveth yolundaysanız)

"Sile de Tansarville showed absolutely no interest in the spectral riders..." - Katakombda bulduğunuz araştırma notları hakkında Sile ile konuşun (Roche yolundaysanız)

"There are more opinions about the Wild Hunt than there are stars in the sky..." – Bulduğunuz araştırma notları hakkında Cynthia (Iorveth yolu) veya Myron (Roche yolu) ile konuşun.

"Astronomical observation can be used to calculate the frequency..." - Bulduğunuz araştırma notları hakkında Cynthia (Iorveth yolu) veya Myron (Roche yolu) ile konuşun.

"Mages remained silent about the Hunt, as if beset by a hoard of tongue-hungry cats..." - Bulduğunuz araştırma notları hakkında Cynthia (Iorveth yolu) veya Myron (Roche yolu) ile konuşun.

"The poem 'The Song of the Hunt' is a book as rare as hen's teeth..." – Sisin Kaedweni tarafındaki Nilfgaardian kampında Shilard Fits-Oesterlen'in çadırında The Song of the Hunt isimli kitabı okuyunca.

"No poem can remain vague when interpreted by a consummate poet..." – The Song of the Hunt kitabını Dandelion'a gösterin. Bunu yapmadan önce Shilard ile konuşarak veya Lenzo'nun ininde Serrit'i bulmanız gerekebilir. Ravine of the Hydra anısının ardından bu paragraf açılıyor.

"Aramil, an elf from a parallel world, was pursued by the spectral riders..." – The Gargoyle Contract görevi sırasında Addan Deith kılıcını aldığınızda.

"What is the Wild Hunt in reality? A cavalcade of riders from a world dominated by elves," – Bu son paragraf Act III'in başında kendiliğinden ekleniyor.



ORGANİZE SANAYİ



TEKER TEKER

Bu ay atölyeye o kadar çok ürün yağdı ki ne yapacağımızı şaşırdık. Açıkçası tatil öncesinde biraz sakinleriz, güzel dosya konuları yazarız derken depo bir anda doldu taştı. Tabii ki hepsine büyük bir keyifle daldık. Daha doğrusu ben daldım çünkü Mert'in sınav canavarlarıyla uğraşması gerekiyordu. Mert epik savaşından büyük bir başarıyla döndüğünde beni kutuların arasında darmadağın olmuş bir şekilde buldu. Yorgundum ama çok mutluydum. Şimdi siz bu satırları okurken ben hamağımda tatlı bir esintiyle sallanıyor ve bir yandan da dergimi okuyor olacağım. Tabii ki elimin altında PSP'im ve netbook'um da olacak. Ne yapalım, tatilde bile internetim olmazsa kendimi eksik hissediyorum. Bu tatili hak ettik bence. En azında ağrıyan omuzlarımız bize bunu söylüyor öyle değil mi Mert kalfa? **-BURAK AKMENEK**



AA, YAZ GELMİŞ

Vizesiydi, finaliydi, bütüydü derken her ay sınav mı olur arkadaş? Hadi oldu diyelim. Peki ya en önemli derslerin üçü, 3+1 şeklinde (bir tane de daha önemsiz bir sınav işte) sadece iki güne konur mu? Hadi onu da yaptınız, bari sınavların arası 5 dakika olmasın yahu, insaf be. Neler çektim şu ay oyungezerler, bir ben bilirim bir de Burak usta. Çünkü o da, donanımlarla kutuların arasında sanayide veriyordu sınavını ben okulda boğuşurken. Ama neyse ki zor da olsa bir ayı daha atlattık çok şükür. Neler atlatılmıyor zaten şu hayatta... Darısı gelecek ayın başına deyip biraz keyif sürmenin vakti geldi gerçekten de. Yazın geldiğini sıcaklardan anlayacak duruma geldik artık, bünyeyi toparlamak lâzım. **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

97 - ASUS G74S
Asus'takiler ofise gelip ellerimize vura vura götürdüler bunu, bırakamadık.

99 - ASUS P8Z68-V PRO
Organize Sanayi'ye giren ilk Z68 kendisi. Paracıkları biriktirdiyseniz harcayın!

101 - AKASA Venom
Test sistemimizin terini silen, ateşini dindiren soğutucu.

102 - ASUS Wavi
Evdeki HD televizyonlara artık sadece konsollar değil, PC'ler de geliyor!

103 - Acer H5360 3B Projektör
3B projektörler icat olunduğundan beri bunlardan üç tane istiyoruz.

104 - Ustanın Tavsiyesi
Sinan "PC'im çok bağırıyor" dedi. Biz de hepinizi kurtaralım dedik.

105 - Post Mortem
Donanım çöplüğünü karıştırmaya kalkınca neler bulduk inanamayacaksınız.

118 - Pazar Yeri
Ütopik sistemimizin fiyatında epik bir düşüş yaşandı bu ay.

120 - Tamir Atölyesi
Yaşasın, ağır sorular altında ezilmeyi özlemişiz yav. Cevaplamayan namerttir.

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ







BenQ XL2410T

Akasa Venom



HighPower 1200W Gold



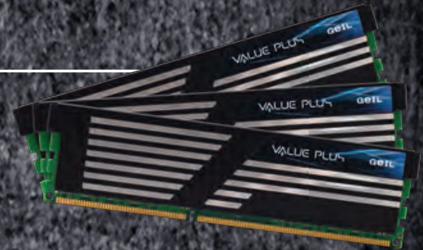
Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB



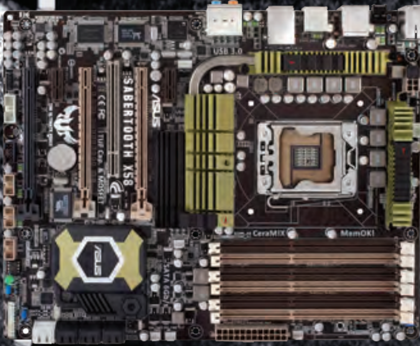
Intel Core i7-990X



Aerocool Xpredator



Geil Plus Value



Asus Sabertooth X58



CM Storm Spawn



Asus HD 6950 DirectCU II

Aero Cool
intel CORE i7 inside
CM STORM ARMING THE GAMING REVOLUTION
GeIL®
Mach Xtreme Technology

MSI GT680R'yle Oyun Keyfi

İYİNİN DE İYİSİ -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER'DE BU AY okuduğunuz oyunları MSI'ın bizler gibi oyuncular için özel olarak tasarladığı GT680R'yle test ettik. İki aydır notebook'u elimizden düşürmüyoruz. Bu mobil canavarla neler yaptığımızı aşağıda okuyabilirsiniz.



DUNGEON SIEGE III
AYARLAR
En uç: En kalabalık savaşlarda bile bana mısın demeyen MSI GT680R, oyunu 50-55 FPS arasında çalıştırdı. Bir FPS oynamadığımıza göre bu aralık bize rahatlıkla yetti. Yalnız tekrar hatırlatayım. Oyunda açılabilecek ne varsa sonuna kadar açtık.
Çok yüksek: Shadow Quality'i insane'den high'a çektik. Çünkü bu kadar gölge zaten kamera sorunu olan bir oyunu iyice karıştırıyordu. Anti-aliasing'i ve vertical sync'i kapattık. Anisotropic filtering'e bile dokunmadık ve 60 FPS'ye ulaştık.

DUKE NUKEM FOREVER
AYARLAR
En uç: Hareketli sahnelerde bile 30 FPS'nin altına asla düşmedik. İlk boss'u indirirken düşmediğimizi o da fazlasıyla anladı zaten. MSI'la Duke krallar gibiydi.
Çok yüksek: Anti-aliasing ve shadows'u kapattık. Evet ben bu ikisine düşmanım. Böylelikle 60 FPS'yi gördük. Sonrasında oyundan kendimizi zor aldık çünkü Red Faction 2'ye yol almamız gerekiyordu.

RED FACTION: ARMAGEDDON
AYARLAR
En uç: Önce DirectX 10 ve 11'de denedik. Açıkçası bir oyun için 8x anti-aliasing çok acımasız bir ayar ama 20 FPS'nin altını görmedik. Birçok yüksek ayarı kapattıktan sonra 30 FPS'de rahatlıkla oynadık. Bu arada FPS bir yana ne olursa olsun oyun bir kez bile kasılmadı. Daha sonra DX9'a geçtik. Tüm ayarları sonuna kadar açtık ve 30 FPS'yi gördük. Tabii ki anisotropic'i 16x'ten düşürdüğümüzde MSI bize 40 FPS'yi



gösterdi. Hiçbir şey bu makineyi zorlayamıyor.
Çok yüksek: Vertical Sync'i kapattık ve 50 FPS'ye ulaştık. Red Faction'ı MSI'la oynamak da bir başka keyif canım.

ALICE: MADNESS RETURNS
AYARLAR
En uç: Alice görsel zenginliği çok yüksek olan bir oyun ama MSI için çok büyük bir sorun olmadı. Her şeyi açmamıza karşın notebook bana mısın bile demedi.
Çok yüksek: En uç ayarlarda sorun çıkartmayan MSI tabi iki oyunu daha anlamlı ayarlara çektiğimizde de sorunsuzca çalıştı. MSI oyun testlerimizde hiçbir şekilde teklemedi.



AYARLARI NASIL YAPTIK?

En uç: Oyunda aklınıza gelebilecek her türlü grafik ayarını sonuna kadar açtık. 1920x1080 çözünülürlük kullandık. Tüm ayarlarda ne olursa olsun 1920x1080 çözünürlüğü korumaya çalıştık.
Çok yüksek: Tüm grafik ayarlarını bir seviye düşürdük. Ayrıca her oyunda öne çıkartılan özelliklere göre ince ayarlara gittik. Yani aslında performans yerine her oyunda o oyunu nasıl keyifli oynayabileceksek o özelliklere yüklendik.

Elbette oyun deneyimini ölçümlemek için sadece ekran kartı performansı yeterli değil. Dynaudio ses sistemiyle harika bir ses kalitesi sunan MSI GT680R aynı zamanda oyuncu klavyesi ve ekranın kenarındaki LED'lerle de tam bir oyun keyfi sunuyor. Hali hazırda PCMark Vantage dünya rekorunu elinde bulunduran bu canavarın performansını gelecek ay yeni oyunlarla test etmeye devam edeceğiz.

Kingston Wi-Drive

IOS'LU CİHAZLARA KABLOSUZ DEPOLAMA KIYAĞI

Kingston, iOS'lu cihazlar için tasarladığı kablosuz sabit diski Wi-Drive'ı tanıttı. Wi-Fi yoluyla iPod Touch, iPad ve iPhone'lara bağlanabilen Wi-Drive, iOS kullanan bu cihazlara 4 saat boyunca 720p video streaming yapabilme kapasitesine sahip. iPod Touch, iPad ve iPhone'a sığmayıp taşan diğer tüm medyalarınıza da kablosuzdan ulaşabileceğinizi söylememe gerek yok sanırım. Ben de Symbian telefonumla oturayım köşede kös kös. Her şey de iOS'lu cihazlara çıkmak zorunda mı arkadaş? Aaa, Wi-Drive'ın Android desteği de yoldaymış. Hadi siz de yaşadınız Android'çiler (yine bana hüsran). Son olarak yedekleme özelliği de bulunan Kingston Wi-Drive'ın 16GB'lık modeli 130$, 32GB'lık modeliyse 175$'lık fiyat etiketine sahip olacak.



Epson GTS50

ÖYLE BİR HAYAT KURTARIR Kİ İNANAMAZSINIZ -BURAK AKMENEK

TARAYICI MI? TARAYICININ oyun dergisinde işi ne dediğiniz duyar gibiyim. Hemen söyleyeyim. Tüm dergileri tarayıp PDF yapmaya kalkın bakalım ne oluyor? Acayip hızlı bir tarayıcı gerekiyor tabii ki. Ya da bilgisayarda bir iş yaparken çalıştığınız belgeye eklemek istediğiniz bir resim karşınızda basılı olarak duruyor ama onu internette arayıp bulamıyorsunuz. Eski fotoğraf albümlerinin dağılmasından korktuğunuz için resimleri tarayıp dijital ortama aktarmak istiyorsunuz. Daha sayayım mı? Tabii ki tüm bu ağır işler için en çok yardımcı olabilecek şey her seferinde kapağını açıp kapayacağınız bir çok işlevli yazıcı yerine tam bu iş için yaratılmış bir alet olacaktır. İşte size Epson GTS50. A4 tarayıcı bir dakikada 25 sayfa ve 50 resme kadar tarama yapabiliyor. Üstelik 75 sayfalık bir kağıt besleyicisi var. Daha da güzeli çift taraflı tarama yapabiliyor. Yani bir belgenin hem önünü hem de arkasını tarayabiliyor. Ben testimde dakikada 22 sayfa ve 45 resim tarama sonuçlarına ulaştım. Bence gayet başarılı. Üzerinde bulunan LCD ekran üzerinden tarama profilleri yaratarak tarayacağınız belgeye göre dilediğiniz ayarları anında seçebiliyorsunuz. Ürünle beraber gelen yazılımlar en çok kullanılan fontları tamamen hatasız olarak okuyabiliyor. Biraz daha fantastik fontlarda ise ufak tefek hatalar yapıyor. En çok başa bela olan ve dolabımda dağlar gibi duran iş kartlarını stoklama konusuna gelince her seferinde bir iki hatayla karşılaştım. Yazılım burada beni hayal kırıklığına uğrattı ama gene de tüm karttaki bilgileri yazmaktan daha hızlı olduğu kesin. Özellikle evdeki basılı arşivlerinizi dijitale geçirip harici disklerinize aktardıktan sonra imha etmek istiyorsanız bu aletle çok hızlı olacağını şimdiden garantileyebilirim. Fiyatı 449 euro ve biraz can yakıyor ama, onu da belirteyim.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Çok hızlı ve temiz tarıyor
Eksiler: İş kartlarında biraz sorunlu
Üretim: Epson
İthalat: Index, Boğaziçi Bilgisayar, Tecpro
Fiyatı: 280$ + KDV



Nokia N9

İLK MEEGO'LU NOKIA RESMİ OLARAK DUYURULDU

Özellikle son aylarda, Finlandiyalı Nokia'nın MeeGo işletim sistemi kullanan bir cihaz üzerinde çalıştığı tartışılıyor, söz konusu cihazın bir tablet mi yoksa akıllı telefon mu olacağı merak ediliyordu. Nokia, yeni akıllı telefon modeli N9'u duyurarak tüm bu söylentilere son verdi. Symbian'lı kardeşi N8'in tasarım çizgilerini takip eden N9, görsellerde açıkça görüldüğü üzere oldukça sade ve şık bir telefon. 854x480 çözünürlüklü 3,9" AMOLED bir ekrana ve 1GB belleğe sahip olan Nokia N9, MeeGo 1.2 Harmattan sürümünü kullanıyor. Piyasadaki akıllı telefonlarda bulunan hemen her özelliği bünyesinde barındıran N9'un Carl Zeiss imzalı kamerası 8MP ve 720p HD video kaydı yapabiliyor. Facebook ve Twitter gibi popüler sosyal ağlarla entegrasyonu bulunan telefonun boyutları 116,45mm x 61,2mm x 7,6-12,1mm, ağırlığıysa 135gr. Elimize alıp kullanmadan bilemeyiz elbette ama kâğıt üzerinde oldukça iddialı duruyor. Artık bayatlayan "iPhone Killer" muhabbetini yeniden ayağa kaldırabilecek mi hep beraber göreceğiz.

Motorola Xoom Türkiye'de

TÜRK TELEKOM İŞBİRLİĞİYLE SATIŞA SUNULDU

Motorola'nın Android 3.0 Honeycomb kullanan tablet bilgisayarı Xoom, Amerika ve Almanya'dan sonra Türk Telekom ile Türkiye'de. HDMI çıkışı, Wi-Fi ve 3G desteği, 32GB hafızası, 1GB belleği ve 1280x800 çözünürlük veren 10.1" ekranıyla Xoom, 30 Eylül'e kadar sürecek olan kampanyayla birlikte Türk Telekom bayilerinden peşin (1630TL) ya da taksitle (24 x 79TL, 36 x 55TL) alınabilecek. Asıl güzellikse, taksitlerin telefon faturasına da yansıtılabiliyor olması.



Apple, Microsoft ve Intel'e Fark Attı

SİZ İKİNİZ BEN TEK

Amerikan teknoloji borsası Nasdaq'ta Apple'ın borsa değeri, Haziran'ın ilk haftası Microsoft ve Intel'in değerlerinin toplamını geçti. 317,60 milyar dolar olan Apple'ın değerinin yanında Microsoft 201,59 milyar dolar, Intel ise 115,21 milyar dolarda kaldı. Tarihinde bir ilk olan başarısından dolayı Apple'ı kutluyor, yıllar yıllar önce (Haziran 1998) Bill Gates'in Steve Jobs hakkında söylediği şu sözle haberimizi noktalıyoruz: "Anlayamadığım şey Steve Jobs'un neden Apple CEO'luğu için bu kadar kastığı. Apple'da CEO falan olamayacağını o da çok iyi biliyor".



iPad 2 için Böbrek Satmak

YOK ARTIK

Oyungezer Şaka Gibi Haberler bülteni, trajikomik bir haberle daha karşınızda sevgili oyungezerler. Gelen bilgilere göre Çin'de yaşayan 17 yaşında bir genç, almayı çok istediği iPad 2 için böbreğini satışa çıkarmış. Olayı, bir aracı sayesinde böbreğini 3400$ gibi bir rakama satarak kendine yeni bir iPad 2 alan Çinli gencin annesi ortaya çıkarmış. Oğlanın sırtındaki ameliyat izlerini ve birdenbire ortaya çıkan gıcır gıcır bir iPad 2'yi fark eden anne, hemen polise başvurmuş. Polis hâlâ durumu araştırıyormuş (gelen son haberlere bakacak olursak böbreğini satan oğlan da Angry Birds HD oynamak için bir gözünü satmaya hazırmış). Şaka gibi değil mi? Ne yapacaksınız, Allah akıl fikir versin.

Asus G74S

OYUNLARI EZİP GEÇECEK BİR TANK GİBİ -BURAK AKMENEK

ASUS, REPUBLIC OF GAMERS serisini ortaya çıkarttığından beri canımıza okumaya kararlı görünüyor. G74S o kadar güçlü bir notebook ki bu aletle yapamayacağınız iş yok gibi. 17.3"lik ürün tasarım olarak son derece sade fakat bir o kadar da güçlü. Daha önce lansmanında biraz kurcalama şansı bulduğum 4.8kg'lık aleti kutusundan çıkartırken bile etkilendim. Sağlamlığının yanı sıra arka tarafında bulunan ve bir uçak egzozunu andıran devasa hava çıkışı sanki elinize bir notebook değil de bir tır aldığınız hissini veriyor. Taş gibi desem yeridir. Oyun oynarken hiç zorlanmayacağınız klavye, ekrana yakın konumlandırılmış ve bu yüzden bileklerini dinlendirebileceğiniz geniş bir alan bırakılmış. 17"lik alan 1920x1080 çözünürlük sunuyor ve tabii ki bu ekranda 1080p full HD görüntüleri rahatlıkla izleyebiliyorsunuz. Ayrıca üründe Blu-ray okuyucu, biri USB 3.0 olmak üzere 4 adet USB girişi ve birer adet HDMI ve VGA çıkışı bulunuyor. Klavyenin sağ üst kısmına konulan bir tuş ise önceden ayarlanmış iş, eğlence, güç tasarrufu ve performans gibi modlar arasında kolayca geçiş yapmanızı sağlıyor. Tabii ki böyle bir alette 3D desteği olmaması düşünülemez. Nvidia GeForce GTX 560M ekran kartına sahip ürün 3D Vision destekli. 16GB RAM ve Intel Core i7-2630QM işlemcisi de cabası. Yani taşınılabilir bir bilgisayarın üzerine konulabilecek en yüksek donanım Asus'ta bulunuyor. Tabii ki 500+750GB'lık sabit diskleri de unutmamak gerek. Nasıl, nutkunuz tutuldu mu? Durun daha bitmedi.



BUNU HİÇ BİR OYUN ZORLAYAMAZ

G74S'le ne oynadıysam en yüksek ayarlarda bile bana mısın demedi ve arkadan aydınlatmalı klavyesinde oyun oynamak çok kolay olduğundan oynadığım her oyundan çok keyif aldım. Tabii ki oyun oynarken pil süresi normal kullanımın en az iki katı kadar enerji tüketiyor ama eğer bu aletle iş yapıp internette dolaşmak isterseniz 3-4 saatlik bir pil ömrü sunduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Yalnız alet o kadar ağır ki çok mecbur olmadıkça kaldırıp bir yere götüresiniz gelmiyor. Böyle olması da çok normal. Böyle bir notebook'la oyun oynamanın yanı sıra film montajı vb. birçok işi de kolayca yapabilirsiniz. Altından kalkamayacağı iş yok gibi. Mesela böyle bir aleti alıp yurt dışındaki fuarlara gidip çekim yaptıktan sonra videolarınızı montajlayarak kolayca yayına alabilirsiniz. Ama G74S'i kucağınızda kullanmayı falan düşünmeyin. Bu alet ancak masada kullanılır. Ne kadar yüksek ayarda oynarsam oynayayım Asus'tan hiç bir zaman korkunç fan sesleri yükselmediğini de söylemeliyim. Bir tek ses parformansının çok iyi değil ama iyi olduğunu söylemeliyim, o kadar. Notebook'u o kadar kurcaladım, hasetlik ettim, kıskandım, ama üstüne pislik atacak hiçbir şeyini bulamadım. Dört dörtlük bir masaüstü notebook'u diyebilirim. Eğer bu aralar eve bir bilgisayar alacaksanız onun yerine bunu alın. Devasa bir PC taşıyacağınıza yazlıkta da oyun oynamaya devam edin. Yanlız böyle güzel bir notebook'u taşımak için büyükçe bir sırt çantası edinmenizi tavsiye ederim. Lakin ürünün şarj aleti de küçük bir tuğla büyüklüğünde ve elbette yanında 3D gözlükler de geliyor.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Yüksek performans, ergonomik klavye
Eksiler: Çok ağır, ses performansı ortalama
Üretim: ASUS
İthalat: Mersa Sistem, Çizgi Elektronik, Boğaziçi Bilgisayar
Fiyatı: 2259$+ KDV

MSI N580GTX Lightning

ALMIŞKEN OVERCLOCK'LU OLSUN -BURAK AKMENEK



HER ZAMAN SÖYLEDİĞİM gibi çok güçlü ekran kartlarının minik bir tuğla ölçüsünde olmasına sinir oluyorum. Tamam performans dediğin zaman sistemi neredeyse tek başlarına alıp uçuruyorlar ama dar kasalara bu aletleri sığdırmak sorun oluyor. Mesela ben evdeki kasamı bu yüzden çekiçle ezip *(Ney?! -Eren)* bir sabit disk yuvasını iptal ettim. Evet, dokunmaya kıyamadığım kasama bildiğiniz çekiçle daldım. Allah'tan test sistemini kurduğumuz Xpredator bildiğiniz hangar gibi bir kasa olduğundan hiçbir sorun yaşamadım. MSI N580GTX Lightning çok büyük bir kart olmasının yanı sıra (305x127x45mm) üzerindeki soğutma sistemi yüzünden oldukça da ağır. Test ettiğim ekran kartlarını nasılsa aynı gün içerisinde sistemden çıkartacağımdan dolayı tembellik edip vidalamayan ben, kartın PCI-E yuvasını kırmasından korktuğum için anında vidaladım. MSI, fabrika çıkışından overclock'lu geliyor. Yani referans GTX 580'de çekirdek hızı 772MHz ve bellek hızı 1002MHz'ken bu kartta çekirdek hızı 832MHz ve bellek hızı 1050MHz olarak ayarlanmış. Kartın üzerinde 2 DVI, 1 HDMI ve bir Display Port bulunuyor. Ayrıca Twin Frozr III soğutucusu çift fanlı. Standart olarak çalışırken hiç rahatsız etmeyen ekran kartı tabii ki yük altına girdiğinde fanların dönüş hızını da artırıyor ama bu seviyede bile ses çok rahatsız edici değil. Tek GPU kullanılmasının da avantajıyla bu kart gayet güzel soğutuluyor. Genel olarak testlerimizde standart tasarımın üzerinde bir performans gösterdi. Benchmark yazılımlarında çok büyük farklar ortaya çıkmasa da oyun testlerinde en fazla %20'ler civarında bir fark ortaya çıktığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Standart bir GTX 580 alacak kadar para biriktirebilmişseniz dişinizi biraz daha sıkıp bu ekran kartına para harcarsanız karşılığını verecektir.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Sessiz ve yüksek performans, kaliteli malzeme
Eksiler: Çok ağır ve büyük bir kart. Montaj ederken dikkat etmek gerek.
Üretim: MSI
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyatı: 699$ + KDV

Logitech Z906

GERÇEK SESİ DUYMAK İSTEYENLER İÇİN -BURAK AKIMENEK

HERHALDE ŞİMDİYE KADAR hem yurt içinde hem de yurt dışında yüzlerce basın lansmanına gitmişimdir. Hepsinde ürün sorumluları kendi ürünlerini bize anlatıp teknik elemanlarının yardımıyla sorularımızı cevaplarlardı. Ama ilk defa Logitech karşımıza işin uzmanlarını koydu ve bu kez biz öyle bir ders aldık ki dinlemeye doyamadık. Logitech, Z906 ürününü bize anlatmak için karşımıza Galatasaray İTM'nin kurucusu ve ses mühendisi Süden Pamir'i çıkarttı. Hocam olsa ellerini öpeceğim bu muhteşem kadın bize ürünü anlattıktan sonra kendisini öyle bir soru yağmuruna tuttuk ki 20 dakika konuşup ineceğim diye düşündüğü kürsüde yorgunluktan ayak değiştirip durdu. Bir üniversite hocasının bizzat incelediği bir ürün üzerine ben ne yazarsam yazayım kendimi yetersiz hissedeceğimden bu yazıda kendisinin notlarından en son satırı yazacağım. Önce sistemle ilgili kendi fikirlerimi ileteyim. Küçük bir odada sesi isteseniz de sonuna kadar açamayacağınız bu enfes ses sistemi 500W gücünde ve 1 subwoofer ve 5 uyduya sahip. Kablolu olarak döşenebilen sistem THX onaylı ve evinizdeki tüm elektronik aletleri bağlayabileceğiniz dijital ve analog girişlere sahip. Sistemle beraber tüm sistemi kolayca kontrol edebileceğiniz bir konsol da geliyor. Bu şık görünümlü alet üzerinde girişleri bile ayarlayabiliyorsunuz. Tabii ki dilerseniz sistemi uzaktan kumandasından da kontrol edebilirsiniz. Uydu hoparlörler az yer kapladığından kurulumda bir sorun yaşamıyorsunuz ve dilerseniz bu hoparlörleri duvara da asabilirsiniz. 3D stereo surround ses sistemi aynı zamanda Dolby dijital veya DTS şifreli filmlerde de etkili bir performans sağlıyor. Yani bu sistemle ne yaparsanız yapın harika bir sonuç almamanız imkansız. Özellikle oyun oynarken veya film seyrederken çok ama çok keyif alıyorsunuz. İncelemeyi Süden Hanım'ın sözleriyle bitiriyorum: "Beni bu sistemde en çok etkileyen tespit doğruluğu oldu. Logitech Z906'in kılavuz detayları ve ürünü arasında bizi hasta edebilecek farklar olmadığı gibi sağlığımıza kavuşabilmek için başvurabileceğimiz müzikal rahatlama yöntemleri içinde güvenebileceğimiz bir ses sistemdir."

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Sesi doğru olrak aktarabilen ve gerekli tüm çıkışlara sahip, kurulumu nispeten kolay bir sistem
Eksiler: Yok
Üretim: Logitech
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Logosoft www.logosoft.com.tr, Mersa www.mascom.com.tr
Fiyatı: 899 TL (KDV dahil)



Asus P8Z68-V PRO

BÖYLE DE OLMAZ Kİ BÖYLE ANAKART YAPILMAZ Kİ! -BURAK AKMENEK

ANAKART YAZMAYALI O KADAR çok olmuş ki ellerimi sistemin içerisine yeniden soktuğumda kendi kendine yolunu bulması beni çok sevindirdi. Ama bu kadar süre anakartlardan uzak kaldıktan sonra karşıma çıkan bir Z68 çipseti olunca isyan etmedim desem yeridir. Anakartın üzerinde yok yok. Intel'in P67 ve H67 çipsetlerinde kullanıcılara sunduğu özellikler öyle dağıtılmıştı ki hangisini seçeceğinize bir türlü karar veremiyordunuz. Birinde olan özellikler ötekinde yoktu ve birini seçince ister istemez diğerinde bulunan özelliklerden vazgeçmeniz gerekiyordu. Durum böyle olunca kullanıcılardan yükselen homurtular Intel'in kulağına gitmiş olacak ki Intel Z68'de her iki çipsette de sunduğu özellikleri birleştirdi ve tabii ki dünyanın en iyi anakart üreticilerinden birisi olan ASUS, Z68'i ilk üreten markalardan birisi olarak öncülüğünü burada da gösterdi.

NASIL ANLATSAM, NEREDEN BAŞLASAM

Ben, bilgisayarına bin tane farklı donanım takan birisi olarak anakartımın üzerinde onlarca USB yuvası olmasından son derece mutlu olan bir adamım. Asus P8Z68-V PRO'nun üzerinde ikisi USB 3.0 olmak üzere tam 8 tane USB yuvası bulunuyor. Bunun üzerine güçlü anakartlarda genelde standart olarak bulunan birer tane HDMI, DVI, D-Sub ve optik ses çıkışı eklenince kartı tadından yiyesim geldi desem yeridir. Herkes önce anakartın üzerine bakar. Ben de öyle yaparım ama anakartı bir defa kurduktan sonra genelde işimiz hep bu giriş çıkışlar üzerinden yürür.

Anakart tabii ki açık sistem çalışmak üzere düşünülmüş. Çünkü yazının devamında da okuyacağınız üzere overclock performansı çok yüksek. 3 adet PCI-E 16X yuvası da bu düşüncemi destekliyor. Ayrıca anakartın üzerinde açma-kapatma ve reset tuşları da var. Fakat yumurtanın faydası kabuğunda değil içinde gizli. Intel'in Smart Response teknolojisini destekleyen bu anakartta bir SSD diskin yardımıyla normal sabit diskinizden SSD performansı alabiliyorsunuz! 20 GB'lık bir SSD'yi uygun bir fiyata edinebilirsiniz. Sistem SSD diski cache olarak kullanıyor. Yanlız tam performans almanız için önce sistemin sizin kullanımınızı "öğrenmesi" gerekiyor. Bu yüzden tam performansı ancak sistemi bir süre kullandıktan sonra görebilirsiniz. Öğrenmekten kastım en sık kullandığınız programların hangilerinin olduğunun saptanarak bunların SSD üzerinde tutulması. Başlı başına yazı konusu olabilecek bu yeteneğin yanı sıra anakart Intel'in LucidLogix Virtu özelliğini de destekliyor. Bu da başka bir yazı konusu ama bunu da kısaca sistemin ağır işler yapmadığında dahili grafik işlemcisi ve ağır işlerde ekran kartınızı kullanması olarak anlatabilirim.

DAHA BİTMEDİ!

Anakartın özellikleri anlatmakla bitmez. Sistemin performansını otomatik olarak ayarlayan TPU (The Ultimate, Turbo Processor), elektrik tüketimini düşüren EPU anahtarları da anakartın üzerine yerleştirilmiş. Ayrıca ASUS'un son kullanıcı dostu BIOS'undan tutun da müthiş overclock özelliklerine kadar anlatılacak bir ton şey var. Bu anakartın herşeyi tamam ama overclock özelliği gerçekten üstün bir performans sağlıyor. Arayüzden anakartı kolayca overclock edip performansını sonuna kadar zorlayabiliyorsunuz. Bu anakart üzerine bir ansiklopedi bile yazılabilir! Bu kadar güzel bir kartın fiyatı 280$ + KDV. Değer mi? Ödül verdik daha ne olsun!

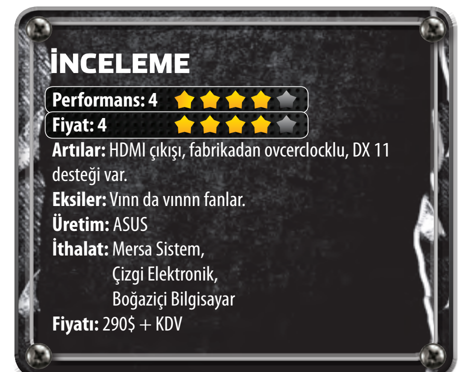


Asus ENGTX560 DCII TOP

ÇOK DAHA İYİ AMA BİRAZ DEDİKODUCU -BURAK AKMENEK

ESKİDEN EKRAN KARTLARINI sıfırdan overclock etmeye çalışırken artık kartların fabrika çıkışından itibaren overclock'lu olarak gelmesine alıştık. Asus'un GTX 560'ı da bu geleneğe uyuyor. Overclock edilmeye oldukça açık olan GTX 460 ekran kartının yerine gelen GTX 560 orta seviyede %20 ila %40 arasında performans artışı da sağlıyor. Üzerindeki çift fanıyla soğutulan kartın TOP eklentisiyse overclock edilmesinden geliyor. Kabul edilebilir boyutlardaki ekran kartı DirectCUII kodlu soğutma sistemiyle soğutuluyor. Bu sistemde soğutma çok daha etkili olsa da performans ses olarak geri geliyor. Kendi sınıfında performans açısından ilk üçe rahatlıkla giren kart yük altında öyle bir "vuuuuu" lamaya başlıyor ki kasanın içerisinden olduğunu kesinlikle anlıyorsunuz. Malum, bir oyun dergisi olarak her kartı benchmark'larla test ettikten sonra oturup oyun oynuyoruz. Çünkü ne kadar olursa olsun benchmarklar aslında ekran kartına yüklendiğinden ve onu boğmaya çalıştığından diğer kartlarla karşılaştırılabilecek bir sonuç verse de gerçek hayatta ne kadar performanslı olduğunu en güzel uygulamalı olarak görebiliriz. Tabii ki gözümüz bir yandan da FPS göstergesinde oluyor (Allahım bir doktor gibi anlatıp bir öğretim görevlisi gibi yazmaya başladım). Yani anlayacağınız ben bu kartla çatır çatır Crysis 2 multiplayer'ına aktım kardeşim! Üstüne bağımlısı olduğum CoD Black Ops oynadım. Zaten Black Ops'un bu kartı zorlamasını bekleyemezdim ama Crysis'te 1920'ye 1080'de herşeyi açınca ister istemez kasıldı azıcık. Eh o kadar kusur kadı kızında da olacak. Anti-liasing'i nerede bu kadar açsanız kasar. Oynattı mı? Oynattı. Ses çıkarttı mı? Evet. İşte bu kartın özeti budur. Çok iyi bir ekran kartı ama çok yüklendiğinizde ya da overclock etmek istediğinizde benim 1.4 motorlu otomatik arabamla yokuş yukarı çıkmam gibi bağırıyor. Havalar da ısındı zaten. Tatile gidiyorum ben haydi görüşürüz.





TEKNOSA BEST BUY

BestBuy Türkiye Mağazaları artık TeknoSA'nın

TEKNOSA'DAN BÜYÜK BİR ADIM

Türkiye pazarından çekilen Amerikan BestBuy'ın mağazaları, TeknoSA'nın oluyor. Böylece İzmir'de 4.200m2, Ankara'da 3.400m2 olmak üzere iki mağaza daha TeknoSA tabelası taşıyacak. TeknoSA genel müdürü Mehmet Nane, daha önce BestBuy'dan alınan ürünlerin TeknoSA güvencesi altına girece-ğinin altını çizerken, satın alma sürecinin güçlerine güç katacağını da sözlerine ekledi. 2009 senesinde Türkiye pazarına giren BestBuy ise aramızdan erken ayrılmış oldu böylece.

iOS 5

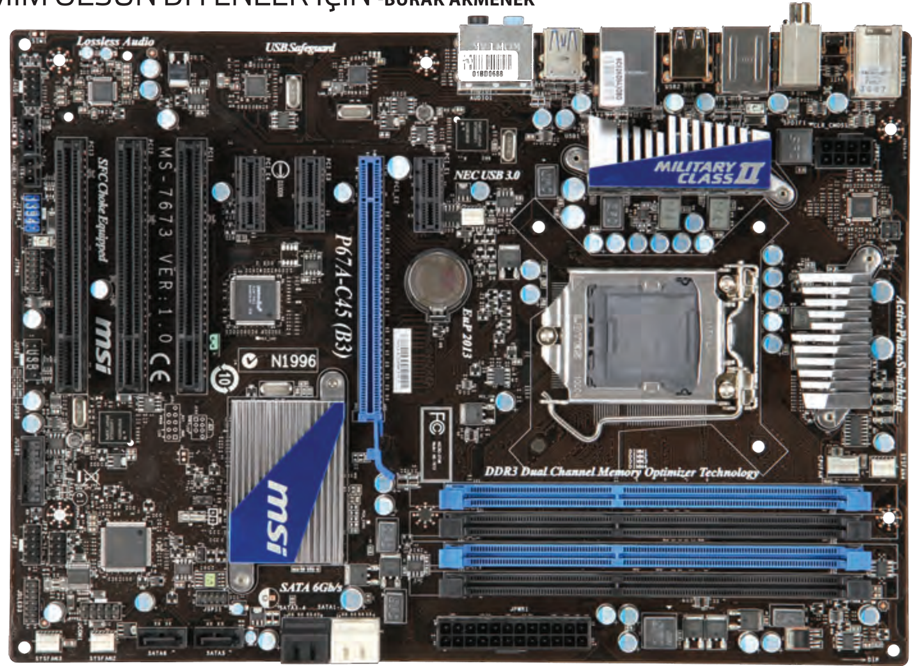
MERAKLI BEKLEYİŞ SONA ERDİ

Apple iOS'un merakla beklenen yeni sürümü iOS 5'i Steve Jobs, WWDC 2011 etkinliğinde tanıttı. 200 kadar yeni özellikle gelen işletim sisteminin tanıtımında, beklenenin aksine yeni iPhone'a yer verilmedi. Yeni sürümün en önemli özellikleri arasında iOS cihazları cloud computing'le tanıştıran iCloud, entegre Twitter uygulaması, iCloud ve konum tabanlı olarak çalışan hatırlatıcı Reminders, geliştirilmiş Safari tarayıcı ve aktivasyon gibi işlemleri bilgisayardan kurtaran PC Free gibi özellikler çıkıyor. Bunların yanı sıra WhatsApp benzeri ücretsiz mesajlaşma sağlayan iMessage, bildirimleri tek bir pencerede toplayan Notification Center ve abone olunan dergileri bir klasörde birleştiren Newsstand ve artık fotoğrafları düzenleyebiliyor oluşumuz da öne çıkan diğer özelliklerden. Önceki modellerde deklanşör tuşu olmaması problemi de, cihazlardaki ses açma tuşuyla çözülmüş. Aynı zamanda tuş takımı devredeyken de artık kamera kullanabileceğiz. iOS 5'in iPod Touch 3G'yle 4G'ye, iPad'le iPad 2'ye ve iPhone 3GS'le iPhone 4'e uyumlu olduğunu belirtelim.

MSI P67A-C45

PAŞA PAŞA ÇALIŞAN BİR SİSTEMİM OLSUN DİYENLER İÇİN -BURAK AKMENEK

OKUYUCULARIMIZIN ÇOĞU erkek olduğu için bayan okuyucularımızın affına sığınarak bu anakart için şöyle bir tanımlama yapmak istiyorum. Evet, hepimiz ortamdaki en güzel kızın peşindeyizdir. Bu kız olağanüstü güzeldir ve bunun farkında olduğu için bir o kadar da nazlıdır. Hepimiz onu isteriz ama sonunda birimiz onu elde ederken geriye kalanlar gene güzel ve havalı fakat o ulaşılmaz olan güzel kız kadar güzel olmayan kızlarla çıkarız. Çünkü onlarla da mutlu oluruz. Ve önemli olan mutlu olmaktır öyle değil mi? Şimdi bunu bir anakarta indirgeyelim. Evet en yüksek seviyedeki anakartlara hepimiz sahip olmak isteriz ama çok nazlı yani pahalıdırlar. Belki de çok nadir ya da hiç kullanamayacağımız mesela HDMI çıkışına sahip olmak veya iki ekran kartı taşıyabilme gibi özellikler içerirler. Bu yüzden gene iyi bir anakart satın alırız ve gerçekten de tüm özelliklerini kullanırız. Sonuçta gene mutlu oluruz. İşte MSI'ın P67A-C45 anakartı da bizi mutlu edecek fakat uçurmayacak bir anakart.



NELER YOK NELER VAR

Tabii ki Intel'in Sandy Bridge işlemci ailesini destekleyen LGA 1155 işlemci soketi var. Ayrıca bir adet PCIE 16X yuvamız da mevcut. MSI'ın military class serisinden olduğu için hem tasarım hem soğutma olarak özenile bezenile üretilen ürünün üzerinde 3 adet PCIE1X ve 3 adet PCI yuvası da bulunuyor. Yani ekran kartınızı takıp diğer slotları da doldurabileceğiniz yeterli yuva sayısına sahip. Military Class ürünlerde kullanılan malzemeler aynı zamanda hem en yüksek kalitede olduğundan ürünün ömrü uzun oluyor hem de performansı garantileniyor. Arka tarafında emektar PS/2 yuvası hem klavye hem mouse için kombo giriş olarak kullanılabiliyor. Özellikle anakart ile uğraşırken bu yuvaya gerçekten de çok ihtiyaç duyabiliyorsunuz. Ya da hâlâ yaşıyorsa eski klavye ve farelerinizi buradan kullanabilirsiniz. Ben kullanıyorum mesela. Bunun yanı sıra iki tanesi USB 3.0 olmak üzere tam 10 USB girişi var ki tadından yenmiyor. Anakartın üzerindeki USB yuvalarını saymıyorum bile. Yani ürüne bir sürü şey bağlayabilirsiniz. Arka panelde koaksiyel ve optik ses çıkışlarını yanı sıra bir adet CLR CMOS tuşu da var. Tabii ki anakartların donanımsal özelliklerinin yanı sıra ürünle beraber gelen yazılımlar büyük önem taşıyor. MSI bu konuda da oldukça dolu. OC Genie özelliğini açtığınızda sisteminiz otomatik olarak overclock edilerek performansı %35'ler civarında yükseliyor. Winki 3 ise benim çok ama çok sevdiğim bir yazılım. Linux tabanlı bu yazılım sayesinde kırk saat Windows'un yüklenmesini beklemeden internete girebilir, resimlerinize vs. bakabilirsiniz. Ben internet dışında kullanmıyorum ama belki sizin hoşunuza gider. Malum, internete bakmak yada web üzerinden maillerini kontrol etmek içn kırk saat beklemek hiç birimizin işine gelmez. MSI, hızlı bir sistem kurmak isteyenlere ihtiyacı olan her şeyi en iyi şekilde sunuyor. Açıkçası benim evimdeki PC'de de buna benzer bir anakart var ve tüm işlerimi rahatlıkla görebiliyorum. Son derece uygun fiyatı ve performansıyla MSI P67A-C45 sizin tüm işlerinizi haydi haydi görecektir.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Kaliteli malzeme kullanımı, çok iyi performans
Eksiler: Yok
Üretim: MSI
İthalat: Penta, Mascom
Fiyatı: 154$ + KDV

AKASA Venom

BÖYLE ZEHİRE CAN KURBAN -MERT YİĞİT DOĞRU

GELDİ YAZ AYLARI, gevşer gönül yayları... Bahar ayları mı olacaktı o? Ne fark eder ki, sıcaktan oturduğum yerde terliyorum zaten, gönül yaylarını düşünecek hal mi kalmış. Ama yeni test sistemimizin, özellikle de işlemcinin keyfi pek bir yerinde ki sormayın. Sıcaklık değerleri gösteriyor ki, Akasa Venom'dan pek bir memnun kendisi.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

KEŞKE BEN DE BİR İŞLEMCİ OLAYDIM DA...
Heybetiyle ve görünüşüyle kasanızın içine güzellik katacak olan Venom (ben hâlâ stok fan kullandığım için rahatlıkla söyleyebiliyorum bunu), 45 adet alüminyum yaprağa sahip. İşlemciyle direkt temas halindeki 8mm'lik 4 adet nikel kaplı ısı borusu da, tabandan başlayarak soğutucunun gövdesi boyunca "U" şeklinde uzanıyor. Kutusundan çıkan fanın yanı sıra Akasa Venom'a, dilersek ikinci bir fan daha takabiliyoruz. Ya da kasa içi hava akımına güveniyor ve fazla gürültü istemiyorsanız, soğutucu üzerindeki fanı sökmeyi de deneyebilirsiniz. Bu arada Venom üzerindeki fan size bir yerden tanıdık gelebilir zira daha önce incelemiştim hatırlarsanız. S-Flow kanat tasarımıyla %30'a varan daha etkili soğutma, Hydro Dynamic Bearing yatak yapısı sayesinde uzun ömür ve sessizlik gibi özelliklere sahip 120mm'lik başarılı bir fandır kendisi. Fan montajında kullanılan silikon ayakların da titreşimi, dolayısıyla gürültüyü engellemede katkıda bulunduğunu belirteyim. Kısacası 600-1900 RPM devirleri arasında çalışan fan ile soğutucu için, iyi bir ikili oluşturduklarını rahatlıkla söyleyebilirim sizlere.

...SOĞUTUCUM AKASA VENOM OLAYDI
Akasa Venom, Intel LGA1366, LGA1156, LGA1155, LGA775 ve AMD AM3, AM2+, AM2 işlemci yuvalarına monte edilebiliyor. Klips sistemine sahip olmadığı için montaj esnasında anakartın sökülmesi gerekiyor ki, bu bazı kullanıcıların canını sıkabilir. Ama bu yöntemle işlemcinin ayaklarının yere daha sağlam bastığını da söyleyeyim. 120x96x160mm boyutlarında 805gr'lık kule tipi bir soğutucu bu en nihayetinde, insanın aklına türlü türlü şey geliyor.

Yaz daha yeni başlıyor oyungezerler. Bizim zaten kaçarımız yok, bu sıcaklık çilesini öyle ya da böyle çekeceğiz. O nedenle kendimizi değil belki ama bilgisayarlarımızı, özellikle de işlemcilerimizi kurtarabiliriz bu sıcaklıktan. İşte Akasa Venom da bunun için biçilmiş kaftan (kafiyemi de yaparım).

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Tasarım, etkili soğutma
Eksiler: Montaj işlemi herkesi memnun etmeyebilir
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 52$ + KDV

HIGH POWER Plus Gold 1200W HP-1200-G14C-GD

ÜTOPİK SİSTEMLERE LAYIK -MERT YİĞİT DOĞRU

YIĞINLA PARA DÖKÜP, piyasadaki tüm oyunlara diz çöktürüp ağlatan kıvamda bir bilgisayar topladınız, sıra geldi güç kaynağını seçmeye. Doğru olanı yapacak ve kesenin ağzını biraz daha açarak üst düzey ve kaliteli bir güç kaynağına yöneleceksiniz ki, bileşenlerinize yazık olmasın. High Power Plus Gold 1200W HP-1200-G14C-GD (kısaca Gold diyelim) tam da bu durum için biçilmiş pembe incili kaftan işte.

DEVİR ALTIN DEVRİ
Siyah ve altın sarısı rengin iç içe geçtiği şık bir tasarıma sahip olan Gold, modüler kablo yapısına sahip. Bu da temiz kasa içi görüntüsü, daha az toz tutma ve daha sağlıklı hava akımı demek biliyorsunuz. Boştaki kabloları, derli toplu bir şekilde kutudan çıkan taşıma çantasında saklayabiliyor olmamız da hoş bir ayrıntı. 80+ Plus Gold verimlilik sertifikası bulunan (%90 verimlilik oranına sahip) ve tamı tamına 1200W olan aktif PFC canavarın 135mm'lik golf fanı (fanın yüzeyi golf topuna benziyor), daha iyi soğutmayı daha sessiz bir şekilde sunuyor. Gold'un en ilginç özelliği de, sistem kapandıktan sonra fanın birkaç saniye daha çalışmayı sürdürmesi. Bu vasıtayla, güç kaynağının içindeki sıcak hava tamamen atılmış oluyor ve bu da bileşenlerin ömrünü uzaması demek. Uzun ömür demişken, üründe katı kapasitörlerin kullanıldığını da belirteyim.

Organize Sanayi'ye adım attığından beri sessizliğiyle ve performansıyla göz dolduruyor High Power Plus Gold 1200W HP-1200-G14C-GD. Test sistemimizin gizli kahramanlarındandır kendisi. Eğer Pazar Yeri'mizin Süper ya da Ütopik sistemleri tadında bir bilgisayar toplamayı düşünüyorsanız, tercihlerinizin arasına ekleyin. Zira uzun yıllar boyunca kullanabileceğiniz, ödediğiniz parayı hak eden bir güç kaynağı var karşınızda sevgili oyungezerler.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Sessiz, sağlam, güçlü
Eksiler: Yok
Üretim: High Power www.highpowersupply.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 315$ + KDV

ASUS Wavi

EY ASUS, BÖYLE BİR ÜRÜNÜ NEDEN DAHA ÖNCE ÇIKARTMADIN?

-BURAK AKMENEK

EVİMDE BİR MEDYA oynatıcı var. Açıkçası piyasadaki en iyi ve şık markalardan birisini alıp televizyonumun altına koyuvermiştim. Bir DVD okuyucusu olmamasına ve film seyretmek için her seferinde filmleri USB belleğe ya da harici diske atıp medya oynatıcıya taktıktan sonra seyretmek benim için alışkanlık haline geldi. Tabii ki bu aletin bir de uzaktan kumandası var. Üstelik bir sunuma televizyondan bakmak istediğimde bu ürün bir işime yaramadığı için bu defa da HDMI kablosunu söküp notebook'a bağlamak zorunda kalıyordum. Aynı kabloya PS3'ümü de bağladığım düşünülürse gerisini siz hesaplayın. Asus'un Wavi'sini görünce kendime her zaman söylediğim şeyi bir kez daha hatırlatmak zorunda kaldım: "Ey Burak, bir teknoloji piyasaya yeni çıktığında hevesle hemen atlama, biraz sık dişini". Ama olmuyor işte yapamıyorum. Gerçi Wavi gelinceye kadar dişimi sıkmaktan kırabilirdim. Wavi'yi bence en iyi test edebileceğim yerde, evimde test ettim ve şimdi açıkçası bir medya oynatıcı aldığıma çok pişmanım.

TÜM PC'İM KOCAMAN TELEVİZYONUMDA

Wavi çok basitçe iki adet son derece şık kutudan oluşan bir set. Yaptığı iş ise çok basit. Birisi alıcı birisi verici olan bu iki alet birbiri arasında kablosuz olarak data aktarıyor. Vericiyi bilgisayarınıza bağlayıp alıcıyı da televizyonunuza bağladınız mı iş bitiyor. Her ikisinde de HDMI çıkışı varken alıcıda ayrıca klavye ve fare bağlamak için iki tane USB girişi bulunuyor. Hemen aklınıza gelen soruyu cevaplayayım. Bu USB'lere USB bellek bağlayamıyorsunuz. Ama bağladığınız klavye ve mouse'la bilgisayarınızı uzaktan yönetebiliyorsunuz! Wavi 25 metrelik bir çekim mesafesi vaat ediyor. Evimde 42"lik bir full HD televizyonum var. Televizyonun asılı olduğu duvar ise bilgisayarımın durduğu çalışma odamla aynı duvar. Yani aslında alıcı ve verici arasına çok uzun bir mesafe koymadım. Fakat içi ağzına kadar kitap dolu bir kütüphane ve çok kalın bir duvar koydum diyebilirim. Her iki kutunun da tabii ki güç almaları için birer adaptörü var. Ürünü kolayca kurduktan sonra tüm arşivimi elimin altına almak büyük bir keyifti. Artık PC'de yapabildiğim her şeyi televizyonumda görüntüleyebiliyordum. Tabii ki ilk işim oyun oynamak oldu. Wavi bu kadar yoğun data transferi isteyen bir işi kolaylıkla halleti. Sonrasında video seyrettim, müzik açtım, sunumlarıma baktım hatta çalıştım. Yani bir PC'de ne yapabiliyorsam hepsini kocaman televizyonumda yaptım. Tabii ki evde sahip olduğu tek elektronik eşyaya el koyduğumu gören Bilge bundan hiç memnun olmadı ama ne yapayım hayatım iş yapıyorum, test falan diye onu uyutuncaya kadar oyaladım. Sonrasında CoD: Black Ops multiplayer alemlerine aktım! Wavi eksiksiz ve şık bir ürün. Yanlız benden size tavsiye, ürünü satın alırken iade garantisi alın. Çünkü benim test ortamımdaki gibi kalın bir duvar sorun olmayabilir ama daha uzun ve fazla engelin olduğu ortamlarda sorun yaşayabilirsiniz.

İNCELEME

Performans: 5 
Fiyat: 3 
Artılar: Full HD desteği, kolay kurulum
Eksiler: Kutuları dikine yerleştirebileceğimiz bir ayak yok
Üretim: ASUS
İthalat: Mersa Sistem, Çizgi Elektronik, Boğaziçi Bilgisayar
Fiyatı: 269$+ KDV

WD Nomad

WESTERN DIGITAL'DAN NANOSUIT

Önde gelen sabit disk üreticilerinden Western Digital, My Passport sabit diskleri tozdan, nemden, darbe ve sarsıntıdan koruyacak olan WD Nomad'i piyasaya sundu. İçi darbe emici kauçukla kaplı ürün (7 metreden düşürseniz bile sabit diskinize bir şeycik olmuyor), Amerikan askeri standartlarını (MIL-STD-810G) destekliyor ve Nanosuit'ten aşina olduğumuz bal petekli tasarımıyla oldukça da yakışıklı. USB girişi için sunulan boşluk sayesinde, diskinizi içinden çıkarmadan da kullanabileceğiniz WD Nomad'in 30$'lık fiyat etiketi bulunuyor.





Volkswagen Aqua Concept

HEM OTOMOBİL HEM HOVERCRAFT

Ve de isminden de anlayacağınız üzere sadece bir konsept. Volkswagen ile işbirliği içinde yapılan bir etkinlikte, Xihua Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Bölümü'nden mezun 21 yaşındaki Çinli Zhang Yuhan'ın finale kalan tasarımı Aqua, hem karada hem de denizde yol alabiliyor. Göz alıcı bir tasarıma sahip olan araç, iki yolcu taşıma kapasitesine sahip. Gücünü elektrik ve hidrojenden alan Volkswagen Aqua Concept'in emisyon değeri de doğal olarak sıfır.

Windows 8 Duyuruldu

YENİ İŞLETİM SİSTEMİ İÇİN SABIRSIZLANMAYA BAŞLADIK

Şimdilik ismi Windows 8 olarak anılan yeni Windows sürümü duyuruldu. D9'da düzenlenen etkinlikte tanıtılan yeni işletim sistemi, kullanıcılara bambaşka bir deneyim sunacağa benziyor. Microsoft, Windows 8'le beraber dokunmatik cihazlara iyice yönelecek gibi zira yeni işletim sisteminin arayüzü tıpkı Windows Phone 7'ye benziyor. Klavye fare ikilisiyle de rahatça kullanılabileceğinin altı çizilen yeni arayüzde, söylenilenlere bakılırsa işletim sisteminin değişmezi "Başlat" butonu eski önemini yitirecek (tamamen ortadan da kalkabilir) ve klasör sisteminde de değişiklik yapılacak. Çıkmasına en az bir sene daha olduğunu rahatlıkla söyleyebileceğimiz yeni Windows'un yenilikçi ve kullanışlı arayüzüne hayran kaldık. Yeni haberler geldikçe de paylaşmaya devam edeceğiz deyip, Windows Kullanıcı Deneyimi ekibinde Program Yönetimi Direktörü Jansen Harris'in işletim sistemini tanıttığı şu videoyla sizi baş başa bırakayım. - http://bit.ly/jyJg8q

ACER H5360 3B Projektör (HKA06519034-8A)

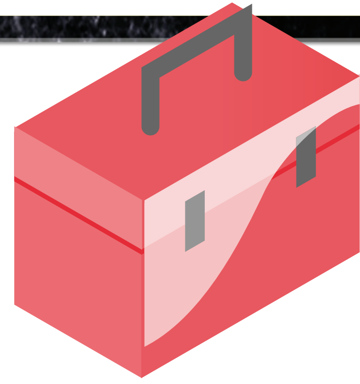
BEN PROJEKTÖRLERE BAYILIYORUM **-BURAK AKMENEK**

KLAVYESİZ OYUN OYNAMAK nasıl keyifliyse masanın üzerinde çok yer tutmayan fakat istediğim kadar büyütebildiğim bir alette oyun oynamakta bir o kadar keyifli geliyor. Üstüne üstlük bu projektör 3D Vision destekli olunca tadından yenmiyor. Zaten ürünü rakiplerinden ayıran en önemli özelliği de bu. Test sistemindeki üç monitörü itip kakmaya gerek kalmadan sistemin kenarına kurduğum projektörün görüntüsünü istediğim yere yansıtabildiğim için oldukça eğlendiğimi belirtmeliyim. VGA girişinin yanı sıra HDMI ve RCA girişlerine de sahip olan ürün kolayca kuruluyor. Üzerinde bulunan bir yuvaya yerleştirilen ve böylece kolay kolay kaybedemeyeceğiniz, kullanışlı bir kablosuz kumandaya da sahip. En fazla 1920x1080 çözünülürlüğü destekleyen projektör anladığınız gibi Full HD çözünülürlükte görüntü verebiliyor. Ampul ömrü ise 3000 saat. Ekonomik modda 4000 saate kadar çıkabiliyor. Hemen sizin yerinize hesaplayayım. Günde 8 saat oyun oynasanız 375 gün yani aşağı yukarı bir sene yetebiliyor. Yanında 2.0W mono hoparlörleri bulunsa da kullanacağınız hiç sanmıyorum. Zum ayarını manuel olarak yapabildiğiniz ürünün tabii ki bizim için en önemli kısmı 3D Vision özelliği oldu. Kullandıktan sonra monitörlerin yerine 3 tane projektör kursak ne kadar güzel olur diye düşünmeye başlamıştım bile. Ürünün görüntü kalitesi iyi. Ayrıca 20cm'den bile net görüntü alabiliyorsunuz. Yalnız ayar yapmak için kullandığınız vidalı ayakları o kadar kullanışsız ki ürünü daha da yükseltmek için mecburen altına kitap vb. şeyler koyuyorsunuz.

İNCELEME

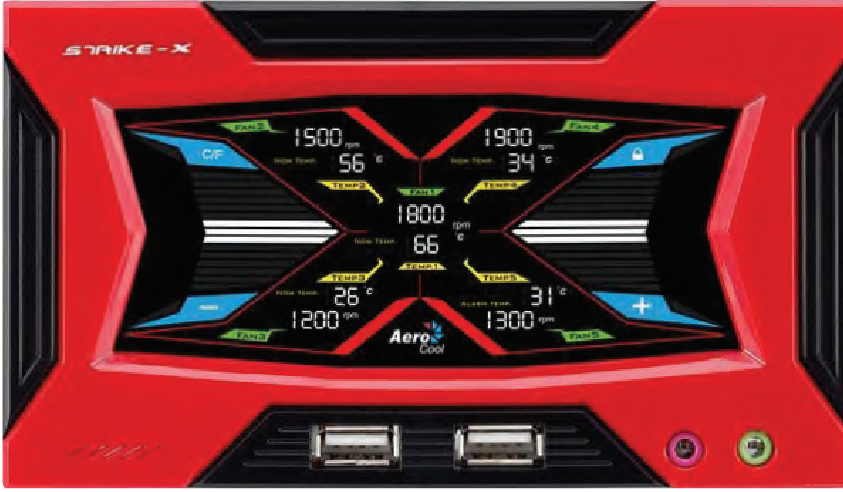
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Kolay kullanım, yüksek çözünürlük desteği
Eksiler: Süper kullanışsız ayaklar
Üretim: Acer
İthalat: Arena, Penta, Datagate, Koyuncu
Fiyatı: 999$ + KDV

Ustanın Tavsiyesi



Sessiz PC

BİLGİSAYARIMI NASIL SESSİZ ÇALIŞTIRIRM -BURAK AKMENEK





BEN KAMYON GİBİ ses çıkartan bir PC'yle çalışmaktan hoşlanıyorum. PC'min ne kadar güçlü olduğunu bana hissettiriyor. Her ne kadar evdekiler bundan çok hoşlanmasa da ben bayılıyorum. Fakat download için sessiz çalışan bir başka mini PC kullanıyorum. Dergide bu ay Ustanın Tavsiyesi kısmına ne yazayım dediğimde gürültüden çok çeken Sinan sessiz PC'ler üzerine yaz deyince kalemi ele almak bana düştü.

TEMİZLİK SESSİZLİK GETİRİR

Bir oyuncu olarak güçlü PC'ler kullandığımız için ister istemez her tarafına fan takılı olan kocaman kasalar kullanıyoruz. Tabii ki buradaki ilk kural çok sıkıcı olsa da PC kasamızı düzenli aralıklarla temizlemek. Çünkü içeride biriken toz fanlara yapıştığından fan kanatçıkları ister istemez havayla daha çok sürtünmeye ve özellikle yük altında daha çok ses çıkartmaya başlıyor. Bunun kuralı çok basit. Elinize küçük bir fırça, mesela eski bir diş fırçası alıp fanlarınızı güzel güzel temizleyeceksiniz. Hatta kasanın içini de bu iş için satılan küçük kompresörlerle temizleyebilirsiniz. Yanlız sakın kasanın içine hava püskürtmeyin ve tüm bu temizlik işini ya yere bir örtü sererek ya da açık havada yapın. Kasanın içini temizlemek için üşenmeyip her şeyi sökmenizi tavsiye ederim. Anakartın altında bir boşluk olduğunu sakın unutmayın.

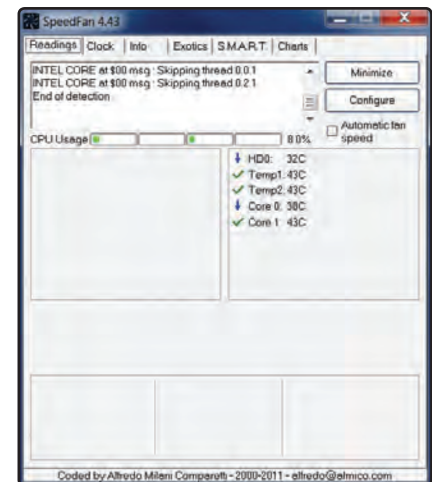


Eğer para yatırabilecekseniz ve kasanız buna uygunsa su soğutma sistemlerini araştırıp kasanızı bunlardan birisiyle donatmak en ideal çözüm olacaktır. Üstelik çok havalı görünen bir kasaya da sahip olursunuz. Ama bunun için masanızda yer açmanız gerekecek çünkü pompasının yanı sıra büyük bir kasaya ihtiyacınız olacak. Ayrıca bu sistemlerin kurulumu sırasında bir bilenden yardım almanız uygun olacaktır. Lakin yalıtım ve doğru kurulum bu sistemlerin en önemli aşamaları. Bir yandan da sıvı soğutmanın overclock için de uygun bir zemin hazırladığını unutmayın.

Elinizdekilerle yetinmek isterseniz en güzel çözüm pasif soğutma sistemleri olacaktır. Yani işlemcinizin üzerine kocaman bir soğutucu takacaksınız. Tabii ki anakartınız ve kasanız da buna uygun olacak. Bunun yanısıra kasanızdaki tüm fanları yönetecek bir fan kontrol ünitesi satın almanızı tavsiye ederim. Bu üniteler LED'leriyle çok şık duruyor, fan devir hızlarını gösteriyor ve bunları elle kontrol etmenize olanak sağlıyor. Aynı zamanda bilgisayarınızın çektiği enerjiyi ve kasada dilediğiniz alanlardaki sıcaklığı da ölçüyor. Tüm bu verileri LCD ekranından size gösteriyor. Burada Aerocool'un harika çözümleri var. Üstelik sıcaklık için alarm kurarak gerektiğinde sizi uyarmasını da sağlayabiliyorsunuz. Bu ünitelerin bazılarında USB ve ses çıkışı gibi fazladan özellikler de geliyor.

Eğer bunların hiçbirini yapacak kadar donanım bilgisine sahip değilseniz o zaman tek yol fanlarınızı kontrol edecek bir yazılım kullanmaktan geçiyor. Her ay DVD'mizde verdiğimiz SpeedFan aslında bu konuda çok şeyi size gösterecek bir yazılım. Tüm fanlarınızı kontrol altına almanızın yanı sıra yukarıda fan kontrol ünitesiyle ilgili anlattığım her şeyi yapabiliyor. Yazılımların tek ve en büyük sorunu adı üzerinde bir "yazılım" olduklarından bug'lara sahip olabilmeleri ve bu bug'ların da size donanım sorunu olarak geri dönebilmeleri.

Fanlarınızın çok yüksek hızda çalışmasının sebebi kasanızın ısınmasıdır. Bunun için kasanızdaki hareketli parçalardan birisi olan sabit disklerinizi SSD disklerle değiştirebilirsiniz. İyi bir hava sirkülasyonuna sahip bir kasa satın almak zaten yapmanız gereken ilk hareket olacaktır. Ayrıca kasanızın hava dolaşımının yüksek olduğu bir yerde konumlanması alabileceğiniz başka bir önlem olacaktır. Bana sorarsanız kasamı süslemeyi seven bir adam olarak bir kontrol paneli satın almanızı tavsiye ederim. Hem size hatasız, doğru bilgileri gösterecektir hem de tüm kontrolü size verecektir. Ama elindekilerle idare edeyim derseniz SpeedFan DVD'mizde. Hemen kurabilirsiniz.



ZAMAN ÇÖPLÜĞÜ



HİÇBİR ŞEY ATMAKTAN hoşlanmayan bir adam olarak evliliğimizin ilk zamanlarında Bilge'yi çıldırtıyordum. Tüm oyun dergileri arşivimi annemlerin evinde bırakmıştım ama donanım adına ne varsa toplayıp getirmiş ve 2 metrelik bir dolabın içine tıkıştırmıştım. Tabii dolap yetmediği için bir süre sonra "evimizin her şeyi" IKEA'dan gidip 3 tane fermuarlı büyük çanta satın almıştım ve onları da tıkabasa doldurup dolabın yanındaki boşluğa üst üste yığdım. En azından etraf toparlandığı ve görünmediği için Bilge rahatsız olmamıştı. Geçen gün bir kablo lazım olduğu için o çantaları açtım ve bir anda nostaljinin o hüzünlü müziği etrafımı sarıverdi. Tüm kaset koleksiyonumu kutulayıp kaldırdığım için ne olur ne olmaz diye sakladığım Bilge'nin Sony kasetçaları karşıladı beni. Artık tuşları takılsa da bir gün kaset koleksiyonumu dijital ortama aktarmam gerekirse ara kabloyla bağlayabileceğim bir kaset çalar olsun diye bu aleti saklıyorum. Biliyorum 250 kasetlik bir koleksiyonu aktarmaya hayatım yetmez ve bu işi emekli olunca yapabilirim. Tabii o zaman kadar kasetler hayatta kalır mı bilmiyorum ama saklıyorum işte. Onları da iki büyük kutuya sığdırdım dolabın üzerine kaldırdım duruyorlar. O ilk aldığım Manowar albümünü saklıyorum. Hatta Türkiye'de yanlızca bir kasetlik müzik hayatı olmuş bir iki Türk grubunun albümleri bile var orada. Her şeyi bir şekilde internetten bulabilirim ama o kasetleri bulmamın imkanı yok. İlk Iron Maiden kasetim Seventh Son of a Seventh Son bile orada. Tatile giderken sıcaktan bagajda kap erimişti ama kaset sağlam kalmıştı. Kabı bile aynen eriyip sonra katılaşmış haliyle durmakta. Derken Commodore 64'ümü vermeme karşın bir nostalji olarak sakladığım kaset okuyucusunu buldum. Evet ben ağır bir saklama sapığıyım. Emülatör çıktıktan sonra 150 civarındaki oyun koleksiyonumu da Commodore'la beraber vermiştim ama geceleri kafa ayarı yapmaktan canıma okuyan bu parçayı saklamıştım işte. Her bakışımda aklıma Pirates!'lı gecelerim gelir. Save yapamadığımdan Comodore'u hiç kapatmadan oynuyordum. Tevekkeli değil geçen gün The Game'de Faruk, ben ve sevdiğimiz bir online oyun sitesi yayıncısı arkadaşımızla yaptığımız toplantıda bana antika demediler. Herkes ilk oynadığı FPS'nin ne olduğu söylüyordu. Ben Doom ve Wolfenstein deyince öyle kaldılar tabii. Daha sonra artık Bahar'ın (kızım) elinde oyuncak olan kıyamayıp geri aldığım Viper Joystick'imi elime alıp şöyle bir ileri geri oynattım. Eski D-Sub joystick girişine sahip olduğumdan kullanamadığım bu şaheser bence şimdiye kadar sahip olduğum en iyi oyun donanımlarından biriydi. Aleti kullanamıyorum ama sapasağlam olduğundan atmaya da kıyamıyorum. Hani evde kalan kadınlar için kedili kadın denir ya ben de evde kalsam herhalde donanımlı amca diyeceklerdi. Tabii ev kullanılmayan bir sürü donanımdan dolayı camlardan taşacak ama ne yapayım. En sonunda eSATA kablosunu başka bir şaheserin üzerinde buldum. 1 metrelik bu mavi kabloyu gidip elektrikçiye yaptırtmıştım. Kasetlerin kaybolduğu dönemde CD'lere geçiş yapılırken donanım dergilerinde "eski kaset koleksiyonunuzu nasıl aktarırsınız" konulu makalelerde bolca bulabileceğiniz bu kablo aslında iki ucu 3,5 mm'lik fişten oluşan bir aktarma kablosu. Birisini kasetçalara ötekini de PC'nin mikrofon girişine takıyorsunuz. Sonra da play tuşuna basıp kayıt programıyla tüm kaseti MP3 olarak kaydediyorsunuz. Burada bir sorun yok. Asıl amelelik o ses kaydında ince ayarlar yapıp sonra da bütün olan dosyayı parçalara bölmekte. Bilge bir gün bu kabloyu keşfederse onunla beni dövebilir. Ama ne yapayım atamıyorum! İmdak tedaviye ihtiyacım var benim imdakkkk!



Acer Windrier

TAYVAN'IN EN HIZLI SÜPER BİLGİSAYARI

Acer, Tayvan'ın en hızlı süper bilgisayarını geliştirdi. Windrier kod adlı bilgisayar, tamı tamına 177 TeraFLOP'luk (hey maşallah) işlem gücüne sahip. Kimya, hastalık simülasyonları, biyoteknoloji, alternatif enerji ve yaşam bilimleri gibi alanlarda gerçekleştirilecek araştırmalarda kullanılacak olan Windrier, Tayvan Ulusal Yüksek Performanslı Bilgi İşlem Merkezi'ne yerleştirilecek. Şimdi de bilgisayarın geliştirilmesinde AMD, Qlogic, Data Direct Networks ve Platform Computing firmalarıyla çalışan Acer'ın başkanı Jim Wong'un konu hakkında söylediklerine bir göz atalık: "Bu sistem, Acer'ın en zorlu ortamlarda bilgi işlem yeteneğini göstermesi için büyük bir fırsattı. Süper bilgisayarlar IT sektörünün tüm alanları için bir standarttır ve Acer sunucuları veri merkezi ortamlarında yerlerini almaya hazır". Bu arada yukarıda kullandığım gelecek zaman ekinden anladığınız üzere bilgisayar şu anda çalışır durumda değil. Dünyadaki en hızlı 500 süper bilgisayarlar arasında 42. sırada yer alan Windrier, Temmuz ayı itibariyle çalışmaya başlayacak.



ACER ICONIA

KİME GÖSTERSEM BİR VAY BE! DEDİ -BURAK AKMENEK

ŞU ANDA OKUMAKTA olduğunuz yazıyı Acer Iconia'nın klavyesiyle yazıyorum. Bir süre sonra sanal da olsa bu büyük klavyeye basmaya alışıyorsunuz. Hatta öyle güzel ki fareye hiç ihtiyaç duymadan çalışmanın keyfini çıkarttığınız için her güzel şeyde olduğu gibi buna da kolayca adapte oluyorsunuz. Üstelik klavye tıkırtısına son vermesi de cabası. Klavye sesi yerine dub dub diye parmaklarınızın ekrana çarpma sesini duyuyorsunuz o kadar. Öncelikle bir kavram karmaşasını ortadan kaldırayım: Acer Iconia, Acer'ın Iconia serisinde serinin bizzat adını taşıyan bir notebook. Iconia Tab'lar tablet PC'ler, Smart ise cep telefonu. Tabii ki ürünlerin hepsi dokunmatik ekranlara sahip. Acer Iconia'nın ekranı gibi klavye kısmı da dokunmatik. Yani notebook'u açtığınız karşınız abir klavye yerine iki tane dokunmatik ekran çıkıyor! Bu da size daha çok görüntüleme alanı sağlıyor. Ayrıca ekranlar arasında sürükle-bırak yöntemiyle dilediğiniz belgeleri aktarabiliyorsunuz. Alttaki klavyeyi tek tıkla kaldırdığınızda önünüzde kocaman bir alan kalıyor. Acer burada Acer Ring adı verilen bir yazılım adapte etmiş. Beş parmağınızla alt ekrana aynı anda bastığınızda karşınıza gelen bu yazılım aynı zamanda ürünü çok pratik bir şekilde kullanmanızı sağlıyor. Bu sayede video seyretmek, fotoğraf görüntülemek gibi son derece basit işlemleri çok kolay bir şekilde yapabiliyorsunuz. Ayrıca Acer Ring burada sayamayacağım kadar çok iş yapıyor ve bu ürünü kullanmanızı kesinlikle çok kolaylaştırıyor. Yani bu yazılımı öyle basit bir multimedya yazılımı gibi düşünmeyin. Özellikle touch browser kullanırken herhangi bir web sayfasındaki dilediğiniz kısmı kesip aldıktan sonra onu alt ekrana alıp dilediğiniz zaman yalnızca sayfanın o kısmını görüntüleyebilmeniz çok hoşuma gitti. Bu arada ben bu yazıyı yazarken ürüne iyice aşık olmaya başladım. Alt ekran boşken on parmağınızı birden ekrana koyarsanız bu defa da klavyeyi açıyorsunuz. Üzerinde biri USB 3.0 olmak üzere 3 USB ve bir HDMI çıkışı bulunan Iconia, Intel Core i5 M480 2.67GHz işlemciye sahip. 4GB DDR3 RAM'i var ve 250MB paylaşımlı Intel grafik işlemci kullanıyor. Ürünü kullanırken şimdiye kadar bir kez kilitlendi ama kilitlenen kısım sanal klavye olduğundan CTRL-ALT-DELETE tuşları hiçbir işe yaramadı ve ürünü açıp kapatmak zorunda kaldım. Iconia 2.8kg ağırlığa sahip ve 2,5-3 saatlik bir pil ömrü sunuyor. 14"lik ürün 1366x768 piksel çözünürlüğü destekliyor. 1599$+KDV gibi inanılmaz bir fiyata satılıyor. Her şeyi parmağınızla yapabilmenize rağmen ürünle çalışmak istediğinizde klavye alt ekranı kapattığından bu avantajını kaybediyor. Bana sorarsanız bir defa kullanmaya alıştınız mı kolay kolay bırakamayacağınız eğlenceli bir oyuncağa benziyor. Adı gibi kendisi de çok havalı.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Çift dokunmatik ekran, ürüne özel kullanışlı yazılımlar
Eksiler: Kilitlendi mi bittiniz
Üretim: Acer
İthalat: Arena, Penta, Datagate
Fiyatı: 1599$ + KDV

EDIFIER S530D

BU MARKAYI AKLINIZA İYİ KAZIYIN -BURAK AKMENEK

OYUN DONANIMI ARASINDA hoparlörler belki de en az hesaba katılan bileşenlerdir derler. Ben buna kesinlikle katılmıyorum. Kendimi bildim bileli oyun oynuyorum ve FPS hariç her oyunu hoparlörlerim açık oynarım. Tüm filmlerimi hoparlörlerim açık seyrederim ve tabii ki müzik dinlerim. İyi bir hoparlörün yerini başka hiçbir şey tutamaz. On yıl önce Çin'de kurulan ve kurulduğu yıldan bu yana çok uzun bir yol alan Edifier markasına sakın burun kıvırmayın. Çünkü şu anda Çin dahil birçok ülkede kullanılan ilk üç marka arasında yer alıyor. Marka hem kalite hem tasarım açısından dünyanın en büyüklerinin ilgisini çoktan çekti bile. Çünkü onların tahtını tehdit edebilecek kadar büyüdü ve hızlı bir şekilde gelişiyor. Edifier S530D'de Edifier'ın bu gelişiminin kanıtlarından birisi. S530, bir subwoofer ve iki uydudan oluşan stereo bir ses sistemi. Fakat 2+1 sistemlerin istenirse ne kadar kaliteli ses verebileceğinin bir işareti. Ürünün giriş çıkışları tabii ki subwoofer'ın arkasında buluyor ve hoparlör girişlerinin yanı sıra optik ve koaksiyel kabloya bağlanan harici ses kaynaklarının girişine de izin veriyor. Ürünle beraber gelen devasa kontrol cihazı da buradan bağlanıyor. Ahşap MDF'den yapılan hoparlör setinin subwoofer'ı diyaframın rahat çalışması için bir kanal da içeriyor. Burada setin desteklediği frekanslar, empedans değeri ve hassasiyet gibi teknik detaylara sizi boğmak istemiyorum. Eğer öğrenmek isterseniz www.dijitaltrend.com.tr adresine bakabilirsiniz. Benim burada hoşuma giden ürünün ses kalitesi ve sese hakim olmanız için sunduğu imkanlar oldu. S530D'yle ister müzik dinleyin ister oyun oynayın kesinlikle çok keyif alacaksınız çünkü temiz ve güçlü bir ses veriyor. Ürünle beraber gelen kumandaysa dijital ekranı sayesinde tiz ve bas ayarlarının yanı sıra hoparlörler arasındaki ses dengesi ve ürüne bağladığınız diğer ses kaynakları arasında hızlı geçiş gibi birçok şeyi çok hızlı bir şekilde yapabilmenizi sağlıyor. Fakat kumandanın ayar düğmesi aynı zamanda bir tuş olduğundan ayar yaparken çoğu kez yanlışlıkla buna basabiliyorsunuz. Bu devasa kumandanın üzerinde kulaklık girişi de bulunuyor. Kumandanın yapabildiği her şeyi dilerseniz kablosuz kumandasıyla da yapabiliyorsunuz.

İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Ses performansı, kablosuz uzaktan kumanda, ses ayarlarını kolayca yapabilme, zengin kutu içeriği
Eksiler: Hantal kablolu kumanda
Üretici: Edifier
İthalat: Dijital Trend
Fiyatı: 305$





Sony S1 ve S2

SONY TABLETLER EYLÜL'DE AVRUPA'DA

Sony'nin merakla beklenen tabletleri S1 ve S2'nin, Eylül ayında Avrupalı müşterilerle buluşacağı belirtildi. Daha önceden de güz aylarında piyasada olacağı bilinen ürünlerin çıkış tarihi kesinleşmiş oldu böylece. Ağustos ayında tabletler için ön siparişleri alacak olan Sony, S1 ve S2'nin özellikleri hakkında detay vermese de görsellere baktığımızda tasarım açısından oldukça tatmin edici olduklarını görebiliyoruz. Sadece görselde değil, Organize Sanayi'de de görmek isteriz kendilerini. Neyse, zaten şunun şurasında Eylül'e ne kaldı?



PAZAR YERİ

NELER OLUYOR HAYATTA?

Sınavıyla, güç kaynağıyla, okuluyla, donanımıyla bir ayı daha geride bıraktık oyungezerler. Pek çoğunuz karnelerinizi aldınız, derslerinizden geçtiniz, evde oyun ve Oyungezer keyfi yaşıyorsunuz şu anda muhtemelen (oyunlar yoldaşınız, Oyungezer rehberiniz olsun!). Üniversite hayatınızı zehir eden hocalarla uğraşanınız da vardır aranızda mutlaka benim gibi. İnsanı dördüncü senesinin sonunda okulu bırakacak kıvama nasıl getirebiliyorlar hayret ediyorum gerçekten.

Neyse, bunları boşverip Pazar Yeri tablolarımıza gelelim biz. Bu ay da, geçen ay olduğu gibi sistemlerimizde herhangi bir değişiklik yapmadık. Fakat gelecek ayki sistemlerimizde, ilk incelemesi Burak Usta'ya nasip olan Intel Z68 çipsetli anakartlarla birlikte bazı değişimler olacak gibi görünüyor. Fazla acele etmeye gerek duymuyoruz ama, sistemlerimiz canavar gibiler nasıl olsa.

Fiyatlardaki düşüş, süper sistemi es geçse de bu ay da devam ediyor (durduramıyoruz efendim). Ekonomik Sistemi tercih ettiğimizde cebimizde geçen aya nazaran 8$ kalırken, ideal sistemde bu rakam 16$'a, ütopik sistemdeyse -sıkı durun- tam 350$'a fırlıyor! Evet, sonuncusu bizim de ağzımızı açık bıraktı ne yalan söyleyelim. Ütopik Sistem toplayacak olan şanslı azınlığa tavsiyemiz, hazır bu denli fiyat farkı yakalamışken ellerini çabuk tutmaları. Son olarak da Süper Sistem'e göz diken oyungezerlerin, yaklaşık 40$ daha fazla ödemek zorunda kalacaklarını belirtelim.

Kısacası bu ay daha hareketliydi pazarımız. Fiyatlar düştüğü müddetçe her zaman varız tabii bu hareketliliğe. Sistemi̇nizi daha ucuza getirebilmeniz için size vereceğim en büyük tavsiye de, tek bir mağazaya odaklanmamanız olacak. Farklı mağazalarda karşılaşacağınız fırsatlara emin olun siz bile şaşıracaksınız.







DARK MOVIX STAR

Firmalar HD video içeriğimizi bilgisayarımızdan alıp salonumuza taşımaya pek bir hevesliler. Bundan şikâyetçi miyiz biz? Pek sanmıyorum. Taşınma vesilesiyle o ya da bu şekilde kendime ve bilgisayarıma bir oda yapacağım için (sonunda!) artık o kadar da aciliyeti kalmadı benim için bir HD medya oynatıcının. Ama bu, minik bedeninde (aşağı yukarı 2.5" bir harici disk kadar kendisi) 1080p video çözebilen Dark Movix Star'a hayranlık duymam için bir engel değil elbette. Barındırdığı sürüyle ses teknolojisinden, desteklediği formatlardan ve Türkçe dil desteğinden bahsetmiyorum bile. 79$'lık fiyat etiketine sahip Dark Movix Star hakkında daha fazla bilgi almak istiyorsanız www.teknobiyotik.com'u ziyaret edebilirsiniz.



AOPEN NAGAS G3

Aopen'in oyuncular için ürettiği "G" serisi kasaların en küçüğü G3, karizmasıyla beğenimizi kazandı. Küp formunda olan Aopen Nagas G3, microATX anakartlar ve 10.5"e kadar olan ekran kartlarını destekliyor. Peki bu bizim canavar bir oyuncu yaratmamız için engel mi? Kesinlikle değil! En basitinden Asus Republic of Gamers ailesinin "Gene" serisinden bir anakart, üzerine de maksimum 267mm'lik (10.5"lik NVIDIA GTX 580 mesela) bir ekran kartı aldık mı tamam işte. Ki bu söylediklerim en uç örnekler, daha mütevazı canavarlar da yaratılabilir istenirse. Sadece görünümüyle değil, performansıyla da ortalığın tozunu attıran bir bilgisaya sahip olabiliriz yani kendisiyle. Aopen Nagas G3'ü, KDV dahil 170TL'ye Vatan Bilgisayar'dan satın alabilirsiniz.

Bimeks

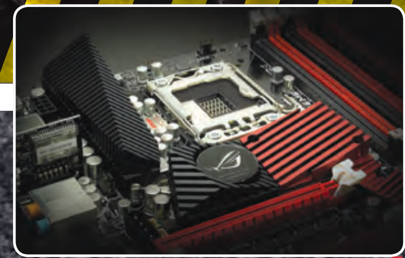
Teknolojinin kalbi burada atıyor

BİMEKS'TE İNDİRİM RÜZGÂRLARI

Temmuz ayı içerisinde bilgisayar almak gibi bir planınız varsa Bimeks'e uğramanızı tavsiye ederim. 31 Temmuz'a kadar Bimeks'ten alacağınız tüm Casper dizüstü ve masaüstü bilgisayarlar için dolar kuru 1.09TL'ye sabitlenmiş durumda. Bunun yanında, yine ay sonuna kadar tüm Dell dizüstü bilgisayarlarda %25 indirim mevcut. Bu iki kampanya stoklarla sınırlı olduğundan elinizi çabuk tutmanızda da yarar var oyungezerler. Unutmadan söyleyeyim, bu iki kampanyanın haricindeki indirimlere de www.bimeks.com.tr/kampanyalar sekmesinden ulaşabilirsiniz. Beklemediğiniz bir anda tam da aradığınız kampanyayla yüz yüze bulabilirsiniz kendinizi, benden söylemesi.







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 Extreme 990X 3.46GHz	
	(i) 77$	(m) 78$	(i) 215$	(g) 218$	(i) 341$	(l) 349$	(l) 1041$	(k) 1084$
Anakart	MSI 870-C45		Asus P8P67-M B3		Asus Sabertooth P67		Asus Rampage III Extreme	
	(p) 74$	(g) 80$	(j) 150$	(o) 155$	(k) 244$	(m) 246$	(k) 436$	(m) 448$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(i) 42$	-	(i) 42$	-	(i) 120$	(a) 131$	(i)550$	-
Ekran Kartı	AMD Radeon HD 5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus EAH6970		Zotac GTX590 SLI	
	(b) 122$	(a) 138$	(f)289$	(b) 308$	(f) 430$	(a) 449$	(f) 1734$	(0) 1764$
Sabit-Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB NCQ SATA3		Kingston SSDNow V100 256GB SSD x2	
	(g) 42$	(b) 43$	(g) 42$	(b) 43$	(k) 85$	(c) 90$	(i) 1098$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22xDVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(p) 24$	(o) 25$	(p) 24$	(o) 25$	(a) 26$	(o) 27$	(g) 183$	(m) 190$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	(m) 199$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		High Power HP-750-G14C 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(k) 53$	(l) 56$	(k) 131$	(m) 132$	(k) 171$	(m) 176$	(k) 222$	(l) 224$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		AeroCool VX-R LE		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		AeroCool XPredator Big Tower	
	(i) 51$	(p) 60$	(i) 75$	(a) 93$	(l) 199$	-	(i) 138$	(l) 150$
Fiyat	485$		968$		1616$		5601$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

ASUS EEEPAD TRANSFORMER TF101

Biz daha elimize tablet alamadan şimdi de bu tablet ve netbook karışımı hibrid cihazlar çıktı başımıza. Teknoloji, hız kesmeden yoluna devam ededursun, biz de o sırada Asus EeePad Transformer'a göz atalım. Tek başına tam teşekküllü bir tablet olan Transformer, dock ünitesine yerleştirdiğinizde bir netbook'a dönüşüyor. Android 3.0 Honeycomb işletim sistemi kullanan ürünün kalbinde çift çekirdekli Nvidia Tegra 2 işlemci bulunuyor. Bu da, elinizin altında bir EeePad Transformer TF101 varsa, performans hakkında zerre endişe etmenize gerek yok demek anlamına geliyor. Bilgisayarın bir diğer hoş özelliği de HDMI çıkışına sahip olması. Olabilecek en kısa zamanda Organize Sanayi'de görmeyi arzu ettiğimiz hibrid bilgisayarı, 649$ + KDV'ye HepsiBurada'dan temin edebilirsiniz.





TAMİR ATÖLYESİ

Merhaba abi,

Sana ilk kez yazıyorum ve bir sorum var. Elimde orijinal oyunlar var (CD'li). Ancak dizüstümün CD sürücüsü bozulduğu için (kardeşim sağ olsun) oyunları yükleyemiyorum. Bu orijinal oyun CD'lerini bir şekilde dizüstüme yükleme şansım var mı? (Elimde CD sürücüsü çalışan başka bir dizüstü var ancak onun ekran kartı ve işlemcisi oyun oynamak için yetersiz.) Çözüm illegal olabilir ancak elimdeki oyunlar orijinal ve paramın çöpe gitmesini istemiyorum. Önerilerinizi bekliyorum. İyi çalışmalar. -Mert Bora Alper

Selam Mert,
CD sürücünü değiştirtebilirsin ve bu sana yüksek bir meblaya patlamaz. Ama illaki yaptırmayacağım diyorsan bir harici DVD okuyucu alman lazım ki inan bu daha pahalıya çıkar. Bir başka yol ise bir arkadaşına gidip elindeki CD'lerin imajını aldırdıktan sonra onları sabit diskine kopyalayıp notebook'una kurduğun Daemon Tools gibi bir sanal disk sürücüsünden yüklemek olacaktır. Daemon Tools bizim DVD'de olacak. (Bilmem biraz karışık geldi mi?) Ama bu da sabit diskinden yer ki genelde notebook'ların sabit diskleri çok yüksek kapasiteli değildir. İşin özeti eğer dağ başında değilsen sana tamirci yolu gözüktü. Çok korkma. Birazcık paraya yeni bir DVD okuyucu taktırır mutlu mutlu oyun oynarsın. Kimbilir belki yenisini takmaya gerek kalmaz. Tamir bile ederler.

Selam Oyungezer ailesi

Uzun zamandır bilgisayar donanımıyla ilgilenmediğimden dolayı, bilgisayar toplama konusunda geride kaldım. O yüzden bana amd işlemcili, 2000 TL civarı bir bütçesi olan bir bilgisayar önerebilir misiniz? (ekranı dahil) -Mert Soyumert

Harika soyadlı Mert,
Biz acaba Pazar Yeri sayfamızı boşu boşuna mı yapıyoruz sevgili kalfamla aynı isimli kardeşim. Bak Mert'in adı Mert Yiğit Doğru

SANAYİ DEVRİMİ

1 – Dumbbell Alarm Clock

Sabahları hiç bu kadar keyifli olmamıştı! Tabii ki ironi yapıyorum. Susturmak için 30 kere indirip kaldırılması gereken bir çalar saatle ne kadar eğlenceli bir sabah olabilir ki? Hazır uyanırken aradan sporu da çıkarayım diyenler varsa bilemem tabi. Onu da bilirim aslında da işte daha fazla konuşmak istemiyorum.



2 – Pillow Tie

Adı "Apple Pie" a benzeyen Pillow Tie'ın tadı nasıldır bilinmez ama işlevi ilgimizi çekti (önemli olan tadı değil, işlevi demişler). Şişirmeli bir kravat kendisi. Toplantıda, derste neyin bununla uyuyabilirsiniz işte. Sonra nasıl uyanırsınız orasına karışmayalım biz.



3 – Flyscreen Clock

Sineklerden nefret mi ediyorsunuz? Duvar saatim olmazsa olmaz mı diyorsunuz? O zaman hemen bizi arayın, bu inanılmaz ürüne sahip olun! Üstelik 5 dakika içinde ararsanız, ikincisi bedava! E daha neden duruyorsunuz? Hemen arayın, verin siparişinizi. Hadi.



4 – Dishirt

Aldınız, kullandınız fakat nerede yıkayacaksınız? Sizin için denedik ve söylüyoruz! Dishirt'ü (isim %100 uydurmadır) bulaşık makinesinde yıkayın. Çamaşır makinesi, aranızdaki bağı bir daha birleşmeyecek derecede koparabilir zira (bizde öyle oldu).



5 – Canned Air from Prag

Yurt dışına çıkma özlemiyle yanıp tutuşuyorsanız fakat uçak biletlerine paranız yetmiyorsa, "Canned Air from Prag" yaranızı sarmak için birebir. Alın, çekin içinize doya doya. Mis gibi Prag havası.





6 – Stall Duft

Prag havası fazla mı geldi? Yurdumun tezek kokulu köylerini mi özlediniz bir anda? Merak etmeyin efendim, ona da çaremiz var! Stall Duft, nam-ı diğer ahır kokusu işinizi fazlalıkla görecektir. Oh mis.

senin adın Mert Soyumert. Hani bu kadar uyum olur ne diyeyim. Böyle Kiziroğlu Mustafa Bey şarkısı eşliğinde birbirinizle bakışsanız. Sonra bizim Mert sana Pazar Yeri'ni şöyle esaslı bir kaş göz işaretiyle gösterse. Sen de tüm mertliğinle oraya bir baksan nasıl olur? Zaten burayı okuduğu için 2000 TL paran olduğunu tüm arkadaşların öğrendi. Bence onlar borç istemek için kapına dayanmadan sen bir koşu gidip bizim süper sistemi kapatıver.

Selam Oyungezer.

İlk öncelikle belirteyim, bir sorunum yok sadece merak ettiğim bir konu var. Şöyle ki; günlerden bir gün elektrik tesisat numaramızı öğrenmemiz gerekiyordu. Ben de aşağıya indim, numaramızı öğrendikten sonra sac plakayı yerine takacakken sigortadan kıvılcım çıktı ama sigorta atmadı. Eve geldiğimde televizyon kapanmıştı. Hemen aklıma açık olan PC geldi bir baktım PC'de siyah ekranda sistem dosyasıyla ilgili bir şeyler yazıyordu. Enter'a bastım açıldı. Bu durumda açık olan PC, elektriğin bir anlık gidip gelmesiyle kapanıp tekrar açılmış. Peki bu bir anlık yüklemelerde güç kaynaklarında bulunan Aktif PFC ve 8 kademeli akım/gerilim koruması ne kadar etkili? Güç kaynağına ya da sisteme zarar gelir mi? -Hüseyin Burak Çakır

Ooo harika bir soru sevgili adaşım. Ben elektrik/elektronik okumadım ama kendi tecrübelerimden sorunun cevabını şöyle vereyim. Elektrik kesintilerinde veya voltaj oynamalarında güç kaynakları sistemini stabil hale getirmek için üstlerine düşen görevi yerine getirir. Fakat aşırı yüklenmelerde güç kaynaklarında sigortalar cennete doğru yol alabiliyor. Yani elektrik kesintisinden çok sistemin şimşek yediğini düşün. Bu durumlarda aşırı akım yüzünden güç kaynağı ve ona bağlı bileşenler zarar görebiliyor. Kaliteli bir güç kaynağında bu olasılık tabii ki daha düşüktür ama benim sana asıl tavsiyem böyle durumlar için en garantili yolu kullanıp bir UPS, yani kesintisiz güç kaynağı almandır. Ben hem evde hem de şirkette birer tane kullanıyorum. Hem sistemimi garanti altına alıyorum hem de elektrikler gitse bile en fazla internetim kesiliyor ve bu arada çalıştığım işi saklayıp sistemi kapatmak için rahat rahat zamanım kalıyor. Burada açıkça yazabilirim, Tunçmatik markasına güvenebilirsin.

***

O da ne, yer kalmamış. Kalfa, takımları toparla. Arabayı çalıştırmaya gidiyorum ben, biraz motoru ısıtayım. Güneş yağını aldın mı? Bak sonra ağlıyorsun çok yandım diye. Sevgili okuyucu sen başın sıkıştığında bize yaz. Biz yayımlayalım. Yayımlamasak da cevaplarız söz. Siz yazdıkça cevaplamak hoşumuza gidiyor. Donanım gibisi var mı şu hayatta? Mert, hamağı da unutma!





9 – Retrovision

Tam zehir hafiyeler için olan Retrovision'ın aynalı camı, arkanızı görmenizi sağ... Aha yakaladım. Koy o ekran kartını yerine bakayım! Burada yazı yazıyoruz diye, ohoo.

10 – Fresh Salmon

Kim evinde derya kuzusu bir yastık istemez ki? Siz mesela ablacım, güzel olmaz mıydı her sabah mis gibi taze balık kokusuyla uyanmak? Siz ağabey? Olmazdı diyorsunuz. Ama öyle demeyin bak, balık şekill... Peki abicim, iyi günler.



7 – Smoking Donkey

Ne demişler? Eşeğin boynundan yuları, sırtından sigarayı eksik etmeyeceksin. Çünkü o senin arkadaşın eşek. İşte Smoking Donkey de bu felsefenin ürünü (?). Kulağına basınca, gerisinden bir sigara veriyor. İnsanoğlunun hayal gücüne hayran kalıyoruz böyle böyle biz de.

8 – Decision Maker

Siz de benim gibi kararsız mısınız a dostlar? O zaman ilacınız bir küçük anahtarlıkta, Decision Maker'da. Ben aldığımdan beri kararları buna verdiriyorum, rahat ediyorum. Valla bak. Nasıl bir yük kalktı üzerimden anlatamam. Aaa nereye gidiyorsunuz, inanmadınız mı yoksa? Aşk olsun ama.



BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM



12 HAZİRAN

Düğmeye basmayı bilmeniz yeterli

"Fotoğraf çekmek için illaki teknoloji gurusu olmak istemiyorum, tuşa basayım, o da bana kaliteli bir görüntü versin" diyenler için Panasonic, Lumix S1'i üretmiş. Bu fotoğraf makinesini kullanmak o kadar kolay ki anlatamam. Tek yapmanız gereken makineyi açıp tuşa basmak o kadar. Fotoğrafınızı çekip makineyi gene çantanıza atabilirsiniz. Bu makine tamamen pratiklik üzerine kurulmuş. Üstelik çocukların kullanabileceği kadar da kolay tasarlanmış. Oldukça hafif ve küçük. Teknolojiye en uzak duran insanların bile kullanabileceği S1'in menülerine alışmak da son derece kolay. İllaki ince ayar yapacağım diyorsanız çekeceğiniz fotoğraflar için ayarlanmış çekim modlarından birini kullanabilirsiniz. Ama buna gerek duyacağınızı sanmıyorum. 12.1 megapiksellik kamera 4X zoom'a sahip. Ayrıca 720p video çekebiliyor. 20MB'lık belleği yeterli gelmeyeceği için bir SD kart takmanız gerekecektir. Ürünün üzerinde gece çekimleri için bir flaşının bulunduğunu da ekleyeyim. Çocuğunuzun eline bile güvenle teslim edebilirsiniz. Fiyatı 349 TL. Bence bu yeteneklerle fiyat da son derece uygun.

Fotoğraf makinesi



Kolay kullanım # hafif

POSTED @ 18:01 / 8 yorum

13 HAZİRAN

Kullan kullan pili bitmiyor

Bu sene tablet PC'lerin yılı olacak demiştim ya, bir anda ürünler yağmaya başladı. Ben de ne var ne yok toplamaya başladım çünkü bu yeni aletleri çok seviyorum. Pipboy'da ağırladığımız ilk tablet PC olan ViewSonic'in ViewPad 10pro'sunun bir başka özelliği de bu ürünü Avrupa'da ilk inceleyen editör olmam. WiFi ve Bluetooth özelliği olan Pro'nun 3G modelinde GPS özelliği de bulunuyor. Benim elime geçen versiyon mühendislik örneği olduğundan, ürün benden önce düşme testleri dahil bir çok teste tabi tutulmuştu ve bu yüzden bayağı hırpalanmıştı. Hatta ekranının üzerinde çizikler vardı. Fakat yediği tüm darbelere rağmen aslanlar gibi çalışıyordu. Ürünü kullandığın 1 hafta boyunca özellikle pil ömrüne hayran kaldığımı söylemeliyim. 10pro ile günde ortalama 2,5 saat video seyrettim, müzik dinledim, oyun oynadım ve genelde stand by'da tuttum. Bir kez yarım şarj ettim o kadar. Tabiki bu performansını üzerindeki Z670 1.5GHz işlemciye borçlu olduğunu söylemeliyim. 10pro üzerinde Windows 7 işletim sistemiyle geldi. Satışa çıkacak versiyonunda ise hem Windows 7 hem de Android 2.2 sürümü bulunacak ve bu iki sistem arasında tek tuşla geçiş yapabileceğiz. 800g ağırlığındaki 10pro'nun hem USB hem de HDMI çıkışı var. 2 GB RAM ve 32GB mSATA sabit disk sürücüsüne sahip. 32GB'a kadar Micro SD bellek desteğine de sahip. LED ekranı yediği tüm darbelere ve çiziklere rağmen gayet hassas bir kullanım sunuyor. Ürün bende iyi bir izlenim bıraktı ama tüm aksesuarlarıyla ve satışa hazır son haliyle tekrar test etmek isterim. Fiyatı KDV dahil 1000 TL civarında olacak.

Tablet PC



Android # Windows 7 # 10.1" ekran.

POSTED @ 15:19 / 5 yorum

14 HAZİRAN

Spor yaparken müzik dinleyenlere

Jabra'nın ürünlerini her zaman sevmişimdir. Özellikle kablosuz kulaklıklar konusunda ses kalitesine güvendiğim markanın bu kez sporcular için ürettiği Active adlı kulaklığına el attım. Özellikle spor yaparken dışarıya çıkmak yerine bir koşu bandında bilinmeze doğru anlamsızca adım atıyorsanız iyi bir MP3 çalar ve kulaklık hayat kurtarabilir. Üstelik zamanın nasıl geçtiğini de anlamazsınız. Jabra'nın Active'i sarı rengiyle "ben sportifim" diye bağıran bir ürün. Tabiki hareket ettiğinizden dolayı kulaklığı üstünüze sabitleyeceğiniz bir mandala sahip. Kablosunun üzerinde bir de ses kontrol çubuğu bulunuyor. Ses kontrolü, sesi sonuna kadar açarak bozulmalar yaşanmasına izin vermiyor. Kulaklığın ses kalitesinin çok yüksek olduğunu söyleyemeyiz fakat kullanıcıyı tatmin edecek kadar bir performans sergiliyor. Yani ortalamanın biraz üzerinde. Kulaklık Apple ürün serisine tam uyumluluk sağlarken Nokia, Samsung ve Sony Erisson gibi telefonlarda kullanabilmeniz için bir adet 3,5 mm'lik adaptörle beraber geliyor. Gerçi ürünü bu sayfalarda görebileceğiniz Nokia E7'ile de test ettik ve adaptörsüz kullanabildik. Kulaklığın kutusundan ürünün kablosunu toparlayıp kolayca tıkıştırabileceğiniz bir plastik taşıma kılıfı da çıkıyor ki bu kılıf gerçekten çok işinize yarıyor. Fakat zurna, kulaklığın kulağınızda durma konusuna geldiğinde zırtlıyor çünkü Jabra bu sorunu kulaklığın etrafına konulan jellerin tasarımıyla çözmeye çalışmış ve bunu başaramamış. Eliniz çarptığında kulaklık yerinden fırlıyor. Eğer ortalama bir ürün işimi görür diyorsanız tamam ama daha kaliteli bir ürün için başka ufuklara yelken açmalısınız.



Kulaklık

Sarı # spor # sıradan

POSTED @ 15:02 / 11 yorum

Siz bu **sayfaları** okurken ben tatilde olacağım. **Antalya'daki** okuyuculara duyurulur.



Cep Telefonu

16 HAZİRAN

Klavyesi hayat kurtarıyor

Büyük klavyeli cep telefonları, özellikle benim gibi durmadan mail cevaplayan birisiyseniz, gerçekten hayat kurtarıyor. Dizüstü bilgisayarınızı açmadan maillerinizi çekip internette gezinebildiğiniz ve üstüne üstlük sosyal ağlara bağlanabildiğiniz bir telefon, eğer kullanımı da kolaysa çok işinize yarıyor. Nokia E7'de işte tam böyle bir telefon. Symbian işletim sistemine sahip ürün 1329 TL'lik fiyatının karşılığını size mobil bir iş ve eğlence istasyonu olarak geri veriyor. Yüksek çözünürlüklü fotoğraf ve HD video çekebilen kamerası Nokia'nın N serisindeki kadar kaliteli. Flaş desteği de var. Yani bu telefona sahipseniz bir fotoğraf makinesi satın almanıza gerek kalmıyor. E7, ele çok iyi oturan ve sağlamlık hissi veren bir telefon. Alüminyum gövde hem güvenliği sağlıyor hem de hafif. 4"lik ekranı hem çalışma hem de eğlence için yeterli alanı sağlıyor. Telefonu test ettiğim süre içerisinde haftada ancak bir kez şarj etme ihtiyacı duydum o kadar. Bu sürede maillerimi kontrol ettim, günde 4-5 kez telefon görüşmesi yaptım ve internette dolaştım. 16 GB belleği tüm ihtiyaçlarımı fazlasıyla karşıladı. Ayrıca çalışırken ve menüler arasında geçiş yaparken ne bir takılma ne de bir yavaşlıkla karşılaştım. Evet fiyatı yüksek ama telefonun tüm özelliklerini kullanacağım diyorsanız E7 gerçekten iyi bir seçim. Sizi uzun süre götürür.

Açılır klavyeli # mini HDMI # Nokia E7

POSTED @ 14:02 / 18 yorum

Yaz aylarında fanlarınız deli gibi **çalışmaya** mı başladı? İşte size tam Türk işi yani pratik bir çözüm. Kasanın yanına bir büyük pervane dayayın!

Cep telefonlarındaki fotoğraf kalitesi o kadar yükseldi ki artık bir kompakt fotoğraf makinesi almak yerine yanlızca cep telefonuyla idare edebilirsiniz.

16 HAZİRAN

Renkli ses küresi

Bu ürünü ilk elime aldığımda aklıma tavana asılan plastik abajurlar geldi. İçine koyduğunuz ampul ne olursa olsun odanızı abajurun rengine boyayan o büyük yuvarlak kürecikler vardır ya hani. İşte iHome markasının iP15 kodlu hoparlörüde tıpkı bu abajuru andırıyor. Ülkemize yeni giren ve iPod için aksesuarlar üreten iHome markasının dergimizi ziyaret eden ilk ürünü olan bu hoparlör siz müzik dinledikçe müziğin temposuna göre renk değiştiriyor. Yani odanız, özellikle de ışığı kapatırsanız resmen diskoya dönüyor. Yumuşak bir ışık veren hoparlör gözü de rahatsız etmiyor. Sert plastikten yapılan iP15 darbelere dayanıklı görünse de siz gene de hopalörü yüksek bir yerden düşürmemeye dikkat edin. Çünkü ürün yuvarlak olduğundan kolayca yuvarlanabiliyor. Hoparlörün yan taraflarında iki adet tiz hoparlör ve arkasında bir adet woofer bulunuyor. Ayrıca ürünün arkasında bir adet ses girişi de bulunuyor.Müzik dinlerken renklerin değişmesini istemiyorsanız üzerindeki tuş sayesinde bir renge de sabitleyebiliyorsunuz. Ortalama bir ses kalitesi sunan hoparlör tabiki iPhone veya müzikçalarınızı şarj da ediyor. Açıkçası müzik dinlerken durmadan renk değiştiren bir hoparlör eğlenceli görünse de dikkat dağıttığı kesin Bu yüzden eğer parti vermiyorsanız sabit bir renkte kalmasını tercih ediyorsunuz. Ayrıca müzik dinleyerek uykuya dalanlardansanız bu hoplarlörün tam size göre olduğunu söyleyebilirim. Lakin kullanılan malzemenin kalitesine ve ürünün yeteneklerine baktığımda ürün için biçilen 250-300 TL aralığındaki fiyat gerçekten yüksek görünüyor. O fiyata bir başucu lambası iki adet de minik hoparlör alıp keyfinize bakabilirsiniz. Markanın sitesinde oldukça enteresan hoparlörler var. Bakalım o ürünleri de ülkemizde görebilecek miyiz.

Hoparlör



Rengarenk # Sevimli

POSTED @ 15:34 / 6 yorum

20 HAZİRAN

Ne olacak benim bu Android sevdam

İlk izlenim çok önemlidir değil mi? Özellikle tanınan bir markanın ürününe baktığınızda beklentileriniz de artar. Nedendir bilinmez, Samsung Galaxy Ace modelinde bu kavramlar unutulmuş. Telefonun arkası tahminen iyi niyetli, düşük maliyetli bir kararla kaliteli olmadığı hissi veren tırtıklı bir plastikle kapatılmış. İlk tuttuğumda hissettiğim eski (bana göre hesaplayın), markası duyulmamış bir bisiklet elciği (elcik için bknz: Google) tuttuğumdu. Ama bu ayrıntıyı geçersek geriye şahane bir BMX kaldığını söyleyebilirim.

Dizayn açısından gözüme (ya da elime) batan tek ayrıntısını söyledim. Bunun dışında, ekranın altına koyulmuş olan "herşeyden çık" düğmesi biraz iPhone'u andırıyor. Bu düğmenin sağında ve solunda ise dokunmatik olan "Menü" ve "herşeyden çıkma ama geri dön" düğmeleri var. Yanlarda aç/kapa/kilitle ve ses tuşları ve microSD girişi, üstte ise kulaklık çıkışı ve tiftik engelleyici kapağı olan bir USB girişi var. Şarjını da USB girişi üzerinden yapıyorsunuz.
Teknik açıdan baktığımızda ise 800Mhz işlemcisi, benim sevdam olan Android sistemi akıcı bir şekilde çalıştırıyor. Dokunmatik ekranı, 3,5 inç ve 320 x 480 piksel çözünürlükle oyun oynamanıza ve webde gezinmenizde gözünüzü rahatsız etmeyecektir. Denediğim araba yarışı oyununda oldukça akıcı olsa da ismi lazım değil kuşlu bir oyunda hafif takılmalar oldu. HD kayıt yapamasa da flaşlı ve otofokuslu olan 5MP kamera, Wi-Fi, GPS, FM radyo alıcısı ve bilimum algılayıcıları var.
Sonuç olarak Android sistem olması ve 750 – 800 TL arasındaki fiyatı ile alırsanız pişman olmayacağınız bir telefon. Bir de arka kapağa alternatif bulursanız şahane olur. Bu arada kabul ediyorum, Android sistemli bir cihaza biraz daha sevecenlikle yaklaşıyorum.- Ozan

Cep Telefonu

Android # BMX # Performans

POSTED @ 13:58 / 8 yorum

Yaz geldi, su geçirmeyen kameralar piyasada görünmeye başladı. Toshiba'nın Camileo BW10 modeli hem iki metreye kadar dayanıklı hem de yağmur altında bile çalışıyor. Yani dilerseniz akvaryumunuzdaki balıklarınızı yada denizin gibindeki yosunları (artık aklınıza ne gelirse) çekebilirsiniz. Full HD çözünürlük **(1080p/30fps)** sunan video kamera, dahili video stabilizasyon (sabitleme) özelliğine ve uzak mesafe çekimler için 10x dijital zoom'a sahip. Yalnızca iki tuşa basarak video modundan fotoğraf moduna geçilebiliyor. Videoları tek tuşla YouTube'a kaydedebilme özellğine de sahip. Son kullanıcı fiyatı KDV dahil 470 TL



Samsung 3D efektleri ve özgün tasarımı ile tüketicilerin ilgisini çekecek yeni Full HD özellikli 3D LED monitörü S23A950D'yi satışa sundu. Monitörde, Samsung'un kendi geliştirdiği özel "3D Hyper Real Engine," teknolojisi de yer alıyor. Bu teknoloji optimal renk ve kontrast oranı sunarak kullanıcıların en iyi 3D görüntü kalitesinden yararlanmalarına olanak sağlıyor. Kullanıcılara bir dizi farklı 3D içeriğine erişim sağlayan birden çok giriş bulunuyor. HDMI çıkışı sayesinde kullanıcılar doğrudan 3D Blu-ray oynatıcı, oyun konsolu, medya player gibi bir dizi cihazı monitöre bağlayabiliyorlar.



KASPERSKY lab

Kaspersky Lab, internetin en güvenli olduğu ülkeleri açıkladı: Japonya, Almanya, Sırbistan, Çek Cumhuriyeti ve **Lüksemburg.** Toplam 213 farklı ülkeden Kaspersky Lab ürünlerini bir araya getiren Kaspersky Güvenlik Ağı katılımcılarından elde edilen bilgilere göre kötü amaçlı sitelerin %1.7 artış gösterdiği **Amerika Birleşik Devletleri** halen listenin başında yer alıyor. Kötü amaçlı yazılımlara ev sahipliği yapan sitelerin sayıları Çin ve Almanya'da 2010 son çeyreğine kıyasla sırasıyla %3.33 ve %3.28'lik bir düşüş gösterdi.



HP, dokunmatik ekranlı yeni dijital fotoğraf makinesi HP PC460t'yi satışa sundu. 3D özellikli arayüz ile tüm işlevler simgelerle tanımlanmış durumda. Böylece kullanıcıların istedikleri işlemin simgesine dokunması yeterli oluyor. Kamera bir yüz algıladığında otomatik olarak cilt dokusunu pürüzsüz hale getiriyor. Ayrıca ürün gülümseme algılama özelliği ile gülümsemeyi yakaladığı anda otomatik olarak çekim yapabiliyor.

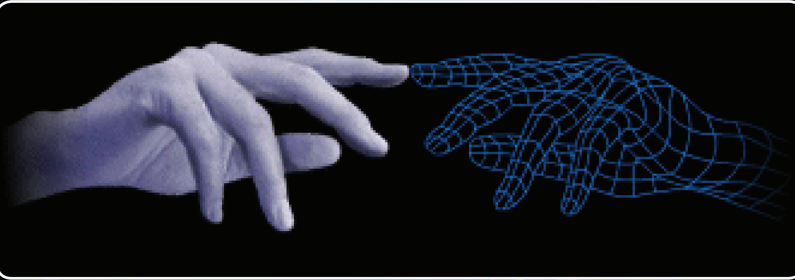
PLAYSTATION NETWORK'Ü VERİMLİ KULLANMANIN 23 YOLU






Kusura bakmayın, 23'ü yuvarlayamadık...

PlayStation Network'ün başına gelenleri ve durumun ehemmiyetini geçtiğimiz sayılarımızda sizinle paylaşmıştık. Sony kendisine ve PSN'e çeki düzen vermeye çalışadursun, biz de sizinle daha önce paylaşmadığımız PSN sırlarımızı paylaşalım (kalbimizi size açtığımız için hakkımızda ileri geri konuşmazsınız umarız!). Eski olsun, yeni olsun çoğu PSN kullanıcısını yakından ilgilendiren bu öğütler, PSN'den alınacak keyfi en az ikiye katlayacak güçtedir. Şimdiden afiyet olsun... - **VOLKAN TURAN**



01 KANSERE KARŞI EL ELE

El ele kısmı lafın gelişi, aslında "PS3 PS3'e" desek daha doğru. The Life adlı uygulama PS3'ünüzü otomatik olarak Stanford Üniversitesi'ndeki Folding@home projesine dahil edecek ve insan vücudunun "protein folding" bilimini araştırmak için gerekli süper-bilgisayar ağının bir parçası olacaksınız. Ne kadar çok PS3 o kadar bilimsel ilerleme demek olduğundan bu uygulamayı öneriyoruz. Şu anda projeye katılım 1.5 milyondan fazla.
Daha fazla bilgi için: http://folding.stanford.edu/

02



KENDİNİZİ GÖSTERİN!

Yüksek bir skor yaptınız ve skorunuz liderlik tablosunda üst sıralarda mı? Rakiplerinizin güzel güzel videoları dikkatinizi çekmişse size de aynısından öneririz. Ücretsiz olan Video Editor&Uploader uygulaması sayesinde videonun hızını belirleyebilir, yazı ve müzik ekleyebilir. Bu editörü kullanması o kadar basit ki, PS3'te daha iyisi olamazdı.

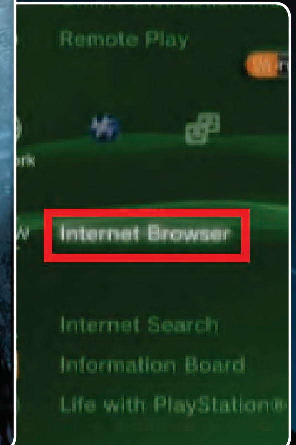
04 SÖRF YAPIN

Cebinizdeki ufacık telefondan bile internete girdiğinizi biliyoruz, peki PS3'ten de giriyor musunuz? Cevabınız hayırsa hemen internet tarayıcısına basıp sörfe başlayın deriz. Tarihin en iyi internet tarayıcısı değil PS3'ünki ama çoğu işinizi görecektir. Hem internetten video, film izleyenlerdenseniz bunu koca TV'nizi kullanarak yapmanız daha akıllıca değil mi?



03 KİŞİSELLEŞTİRİN

PSN, her kullanıcısına tema ve avatar bakımında tonla kişiselleştirme imkanı tanıyor. Bunları kullanmıyorsanız, büyük ihtimalle Windows 98'e benzer bir PS3 arayüz ekranınız var ve PSN avatarınıza kimseler merak edip de bakmıyor, çok yazık! Hareketli, cıvıl cıvıl ya da aksiyon dolu hareketli arka plan görselleri kullansanıza? Böylece HDTV'niz öylesine açıkken bile dikkat çekici olacaktır.



05 3D'Yİ DENEYİN!

Eğer 3D destekli bir TV'niz varsa (vaay!) görüntü kalitesini mutlaka test etmek için PSN'e uğramalısınız. Sırf 3D için pek çok materyal bulabildiğinizi görüp mutlu olacaksınız. Örneğin Sports Illustrated Swimsuit klipleri, Super Stardust HD ve WipeOut HD 3D TV'nizin keyfini çıkarabileceğiniz güzel duraklar.





06 TASARRUF EDİN!

PlayStation Plus üyeliği konusunda negatif fikirlerinizin olduğunu tahmin edebiliyoruz ama koyu bir oyunseverseniz Plus üyeliği sayesinde epey bir parayı da cebinizden çıkmadan kurtarabileceksiniz çünkü PSN Minis'ten tutun PSOne klasiklerine kadar pek çok oyun Plus üyelerine ücretsiz sunuluyor. Ayrıca bu üyelere diğer oyunlarda da her daim çeşitli indirimler yapılıyor. DLC severler de bu indirimlerden faydalanabiliyor. Çok oynuyorsanız Plus üyelik tam bir avantaj.

07 OTOMATİK PORTAKAL



Plus üyelerinin bir diğer avantajı da PS3'ü "otomatiğe bağlayabiliyor" oluşu. Hani oynamak için karşısına geçtiğiniz oyununuz önce sizi 25 dakika güncelleme ekranına bakmak zorunda bırakıyor ya, o derdi bir nebze azaltmak mümkün. Plus üyeleri hiç uğraşmadan, konsolun açılışından sonra sistem güncellemelerini hatta favori oyunlarının güncellemerini başında beklemeden gerçekleştirebiliyor. İsterseniz güncellemeler bitince de otomatik olarak konsolun kapanmasını sağlayıp başında bekleme çilesinden kurtuluyorsunuz. Değerli zamanınızı beklemek yerine oyun oynayarak geçirin (olmadı uyuyun).

08 DENEME SÜRÜMÜ

Demoları severiz. Bir oyunu satın almadan önce denemek kadar güzeli yoktur. Ama kısa sürer, en tatlı yerinde biter, bir de tam sürümü satın aldığımızda demo bölümünü baştan oynamak gerekir. Plus üyeliğin bir artısı da burada kendisini gösteriyor. Hem demo süreleri daha uzun hem de satın aldıktan sonra da kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz oyuna.



09 HAVADA BULUT YOOOK...

"Game-Save Data" yani oynadığınız oyunların kayıt dosyalarını taşıma derdini her PS3 sahibi bilir. Bazı oyunların kayıt dosyaları taşınmaz, taşınsa USB seçer, sorun çıkar, başka bir PS3'te o oyun oynanmaz, Murphy araya girer, işleri karıştırır. Ama PSN Cloud tabanlı depolama sistemi Plus üyelerine 150MB'lık bir alan veriyor. "Az ki!" demeyin, yüzlerce kayıt dosyası demek bu. Ayrıca her PSN hesabına 150MB! Böylece herhangi bir PS3'te login olup oyununuza kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

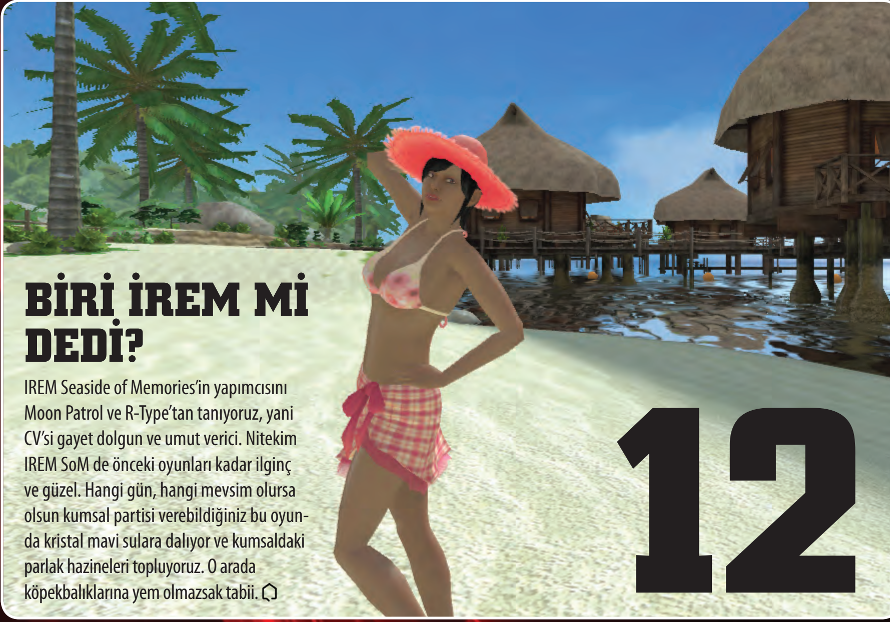
10 TOPLULUKLA BÜTÜNLEŞ

PlayStation Home'un Communty Theater'ı meraklı oyuncular için biçilmiş kaftan. Burada 10 adet sahne bulunuyor ve PSN'de olup bitenler buraya yansıyor. Qore, The PlayStation Blog, Pulse gibi platformlardan yapımcı, geliştirici röportajlarını takip edebiliyorsunuz. Her perşembe güncellenen bu bölümden PlayStation topluluğunu yakından takip edebilirsiniz (biz o kadar haberi nereden topluyoruz sanıyorsunuz).



11 AURORA

nDreams'in son icadı olan Aurora oldukça gizemli ve yarışsever bir yüzen oyun dünyası. Burada pek çok görev üstlenebilir, puan toplayabilir ve bunları özel ödüller almak için kullanabilirsiniz. "Düşmanlara karşı üssünü koru" tarzı oyunlardan hoşlananların göz atması öneririz. Oldukça güzel karakterleri, hikâyesi, yarışmaları ve gizemleri var..



12 BİRİ İREM Mİ DEDİ?

IREM Seaside of Memories'in yapımcısını Moon Patrol ve R-Type'tan tanıyoruz, yani CV'si gayet dolgun ve umut verici. Nitekim IREM SoM de önceki oyunları kadar ilginç ve güzel. Hangi gün, hangi mevsim olursa olsun kumsal partisi verebildiğiniz bu oyunda kristal mavi sulara dalıyor ve kumsaldaki parlak hazineleri topluyoruz. O arada köpekbalıklarına yem olmazsak tabii.



13 SODIUMONE

Home'un en popüler oyunlarından olan SodiumOne 50 bölümlük devasa bir tank savaşı çılgınlığı ve işin güzel tarafı ilk beş bölümü ücretsiz. SodiumOne çok zekice hazırlanmış, bağımlılık yapan bir aksiyona sahip. Scorpion Stomper ve Scorpio'nun mini oyunları kesinlikle denenmeli. Sodium'u ziyaret ettikten sonra Lockwood Gift Machine için envanterinizi kontrol etmeyi unutmayın. Bu eşya seçtiğiniz sanal hediyeleri arkadaşlarınıza hediye etmeye yarıyor.



14 DRAGON'S GREEN

Home'un en zengin içerikli ve güçlü oyunu Dragon's Green, fantastik öğelerle süslenmiş dokuz delikli bir mini-golf oyunu. Golfe ilginiz yoksa bile son derece eğleneceğiniz garanti. Buradan yazarsak bir anlamı kalmayacak bir ton sürpriz var oyunda ama hadi sizi kırmayalım da ilk bölümünün ücretsiz olduğunu söyleyelim!.

15 KENDİ DUVAR KAĞIDINI KENDİN YAP

Home'un LittleBigPlanet'ında giriyorsunuz, Little Big Derby adlı mini-oyunu oynayıp King's Snap Happy Photo Challange'ta muhteşem bir fotoğraf çekerek LBP ödüllerini açıyorsunuz. Bu arada gözünüze Wallpaper Creator oyunu çarpıyor. Takımınızla bu mod altında buluşup kendi XMB'lerini yaratıyorsunuz. Tamamen ücretsiz!.



16 NOVUS PRIME

Bir başka ücretsiz, güzel mi güzel oyun daha var Home'da; Novus Prime. Göreviniz, dörderli takımlar halinde devasa bir alanda kocaman filolara karşı savaşmak. Savaş gemilerinizin son derece modern silahları olduğunu da belirtelim. Öyle Flash oyun falan gibi düşünmeyin hiç! Oyun ücretsiz ama yeni silahlar, gemiler, güncellemeler için para ödemelisiniz. Ayrıca Novus Prime Home'da yer alan tüm oyunlar içerisinde tek yerel co-op desteği olan oyun!

17 PS3 ARŞİVİ NEDİR?



Bilgisayarında müzik, film, fotoğraf arşivi olmayan yoktur herhalde. Hani bazen bu arşivinizi TV üzerinden daha fazla kişiyle paylaşmak gibi bir ihtiyacınız olabilir, o tip durumlarda PS3'ünüzle PC'niz arasında ek bir program kullanmadan, sadece Windows Media Player'la paylaşımı gerçekleştirebilirsiniz. Mac kullanıcıları WMP yerine *Egato's EyeConnect* adlı programı kullanabilir. Medya paylaşımı sonrası PS3'ünüzü açın ve Search'ü seçerek aradığınıza kolayca ulaşın.



18

BAĞLANTINIZ NE DURUMDA?

PS3'ünüzü kablolu veya kablosuz olarak internete bağlayabildiğinizi biliyorsunuz ama iş video stream'e ve oyun oynamaya geldiğinde hangisinden bağlandığınız önem taşıyor. Elinizin altında bir internet kablosu varsa, hemen bir karşılaştırma testi yapmanızı öneriyoruz **(Settings>Network Settings>Internet Connection Test)**. Bizim testin galibi kablolu internet çıktı, muhtemelen siz de kablosuzdan vazgeçeceksiniz.

19

PRINT ALALIM PATRON!

Bazı oyunların EyeToy aracılığıyla fotoğrafınızı çektiği doğrudur, o fotoğrafların pek çoğunun bir acayip çıktığı da bir başka doğrudur! Eğer kendinizle barışık biriyseniz maymun hallerinizin çıktısını alıp saklamak veya bir arkadaşınızı tehdit etmek isteyebilirsiniz (bu kısmı daha eğlenceli). Ya da internetten bir görselin çıktısını mı almak istiyorsunuz? O zamna önce PSN'e bağlanın, tarayıcınızı açın, görseli kaydedin, kaydettiğiniz dizine gidip görselin üzerinde Üçgen'e basın ve Print deyin. Tabii ki önce uygun bir yazıcınız olup olmadığını öğrenmelisiniz: bit.ly/976yum

21

YEDEK ALMAYI UNUTMAYIN!

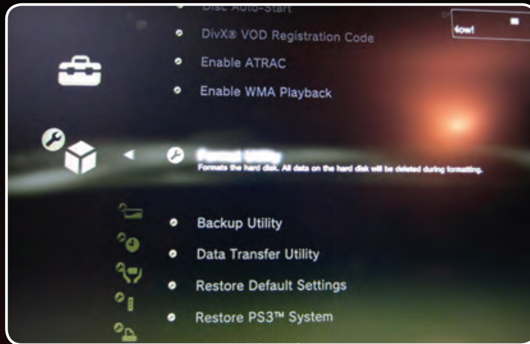
Bunca şey yaptıktan sonra PS3'ünüzün hızla dolacağına tanık olacaksınız. Bozulma riskini hissettiğinizde veya ikinci bir sabit diske gerek duyduğunuzda dosyalarınızı yedeklemek en akıllıca hareketiniz olacaktır. Bunun için önce yeterince boş yeri olan bir USB bellek seçin. Settings menüsünden System Settings'e gelin. Backup Utility-Backup'ı seçin. Unutmayın ki ilk etapta Trophy'leriniz aktarılmayacak, sonrası için de yeterince boş yeriniz olması gerektiğini hesaba katın. Yedeklerinizi geri koymak içinse Settings menüsünden System Settings – Backuyp Utility'yi, oradan da Restore'u seçip keyfinize bakın.

20

PSP-PS3 KARDEŞLİĞİ

Remote Play'in ne işe yaradığını merak ediyorsanız açıklayalım; mesela Wi-Fi olarak PSP'niz üzerinden PS3'e giriş yapabilirsiniz. PSN'i ziyaret edebilir, download'ları başlatabilir, video izleyebilir fotolara bakabilir, hatta oyun oynayabilirsiniz.

Önce PS3 ile PSP arasında USB kablonuzla bir bağ oluşturun. Setting menüsünde Remote Play'i, daha sonra da Register Device'ı seçin. Remote Play'i aktive etmek için PSP'den Network'e gidin, oradan da Remote Play'i seçin.





22

PAYLAŞMAYI ÖĞRENİN

Hayatınızın bir parçası haline gelen Facebook ile PSN arasında doğrudan bir bağ kurmak isterseniz Account Management menüsünden Facebook seçeneğini işaretlemeniz yeterli. PSN'deki aksiyonlarınız, trophy'leriniz otomatikman duvarınıza düşecektir.



23

GÖRÜNTÜLÜ SOHBET EDİN

Bilgisayarınızdan değil de şöyle daha konforlu bir ortamdan sohbet etmek istiyorsanız (görüntülü) PS3'ünüzü açın ve yüklenmiş sohbet programını açın. Tabii ki kulaklık, mikrofon ve PS Eye (veya USB'li web kamerası) donanımlarına sahip olun. Friends List'ten Start New Chat'i seçin ve beş kişiye varan sohbet keyfini başlatın. Kamerayı açmak içinse Chat Settings'ten Camera On'ı işaretleyin.



EKRAN DIŞI





YAZLIK DİZİLER

Yaz dizileri denince eskiden akla *Bizimkiler*'in yazlık versiyonu olan *Yazlıkçılar* gelirdi. Neyse ki tek kanallı dönem çok gerilerde kaldı ve artık yazlık eğlencemiz *Entourage, Weeds, True Blood, Leverage* ve *Futurama* gibi diziler oldu.

Bu yaz, dizi sezonunu Futurama açtı. Bitti, tekrar başladı, sezonun ortasında bir sene ara verdi derken en son hangi bölümü izlediğimi hatırlamıyorum bile. Weeds ve True Blood'ı izlemeye başlamadan önceyse biraz birikmesini bekliyorum. Özellikle Weeds, 25 dakikalık bölümleriyle resmen insanın dişinin kovuğunda kalıyor.

Yaz dizilerinin en acıklı haberinden biri Entourage'ın bu sezon veda edecek olması. Her ne kadar ben bayıla bayıla izlemesem de Entourage hayranlarına iyi haberi vereyim, dizi sona erdikten sonra bizleri uzun metrajlı bir film bekliyor. Geri sayım için hazırlanın.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

122 - Hediyelerimiz Var!
Bu ay Tiglon'dan Sercan, Noel Baba kostümü yerine kare şortu ve kolluklarıyla Sünger Bob kılığında bıraktı hediyelerini. E tabii, yaz geldi.

123 - Sonisphere 2011
Aylardır o günü bekliyorduk, beklediğimize de değdi.

125 - İçimizdekiler Dışımızdakiler
Umut hâlâ Sonisphere etkisini üzerinden atamamışken Bruce Dickinson'ın hiç bilmediğimiz yönlerini ortaya çıkardı.

126 - Söyleşi: Memo Tembelçizer
Makul Koca Memo, evliliğinde kaybeden taraf olabilir ama sansüre karşı kazanan tarafta.

128 - Shurikuroodo
Siz de mavi tayt üzerine kırmızı don giyen süper kahramanlardan sıkıldıysanız Tiger & Bunny'e bir göz atın.

134 - Posta İdaresi
Evladım yaz geldi, kapa o bilgisayarı. Doooğru denize, hadi bakayım.

X-Men: First Class

BEYAZ PERDEDE GÖRMEK İSTEDİĞİMİZ HAREKETLER





X-MEN ÜÇLEMESİNİ sonuna kadar izlemeyi başaran okurlarımız, muhtemelen serinin bir başka filmine karşı fazlasıyla önyargılı olacaklardır. Şunu bilin ki bu konuda sizi kesinlikle suçlamıyorum, hatta fazlasıyla haklısınız. X-men'e aşina olan çizgi roman okurlarını tatmin etmekle, konseptten habersiz sinema izleyicilerini mutlu etmek arasında gidip gelen yapımcıların ortaya böyle bir cacık çıkarmaları kaçınılmazdı bence.

X-men: First Class bu manada eksiklerini kapatmaya çalışıyor. Seri geçmişten, Xavier ve Magneto'nun arkadaşlığından başlıyor ve ardından ilk mutant okulunun kurulmasına kadar ilerliyor. Toplama kamplarını görmüş Magneto'nun nasıl insan karşıtı olduğunu veya Xaiver'ın mutantları örgütleyip, bir güç haline getirmesinin sonuçlarını görüyoruz biz de. Aslında film hakkında fazla eleştirim yok, hatta izlerken oldukça eğlendiğimi bile söyleyebilirim. Bunda her karaktere ve detaya ayrı ayrı önem verilmesinin payı büyük. The First Class'ı inandırıcı ve samimi bir filme dönüştüren en büyük etmense Xaiver'ı canlandıran James Mcawoy ve Magneto Michael Fassbander'ın muhteşem performansları. Bu başarıda, ikilinin kimyalarının uyuşmasının yanı sıra karakterleri inanılır ve anlaşılır kılan oyunculuklarının da büyük payı var. X-men: First Class, önceki X-men filmleri kadar büyük olmasa bile bundan sonraki muhtemel çok büyük adımların önünü açıyor. Fantastik aksiyon temalı film tutkunlarının ve çizgi roman severlerin kesinlikle kaçırmaması gereken bir film. **–Ali**

Hediyelerimiz Var

YAZ MEVSİMİNİN GELMESİYLE birlikte hediyelerini vermek için baca yerine kapıyı kullanmayı tercih eden Tiglon'un Noel Baba'sı Sercan, bu ay da bizi hediyesiz bırakmadı sağ olsun. Ekran Dışı okuyucuları için ince eleyip sık dokuduğumuz, telefonda sıkı sıkı pazarlığını yaptığımız (bkz: Sercan ya, film de verelim miiii), el değmeden hazırladığımız ve aşağıda listelediğimiz hediyeleri kazanmak için tek yapmanız gereken web sitemize girip (www.oyungezer.com.tr) sorularımızı cevaplamak. Sürekli hediye veriyorlar efendim, durduramıyoruz!

> 2 adet Battle: Los Angeles DVD
>2 adet The Green Hornet DVD
>2 adet I Am Number Four DVD
>2 adet Child of Eden tişört
>2 adet Michael Jackson The Experience tişört
>5 adet Michael Jackson The Experience bileklik
>10 adet Avatar figürü



Vintersorg - Jorplus

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN

EMİNİM Kİ VİNTERSORG'U daha önce duymamış olanlar akıllarından "yine Eser hangi antin kuntin grubu anlatıyor bakalım" diye geçirmişlerdir. Ama zaten benim hedef kitlem de bilenler değil bilmeyenler olduğu için sorun yok :) Vintersorg, yani *Andreas Hedlund* aslında Borknagar'ın vokalisti (çaldığı birkaç grup daha var ama Borknagar en çok bilineni diyebilirim). Grup olan "Vintersorg" ise Andreas'ın yan projesi; vokalleri ve besteleri o yapıyor, gitar ve klavyeyi de çalıyor. Yanında da ikinci gitarda *Mattias Marklund* var. Evet, bu kadar ön bilgi yeter size.

Jordplus, Vintersorg'un 8. albümü ama ne albüm. Vintersorg genelde albümlerinde extreme black diyarlarında gezinip durur, bazen progresife kaçar bazense folka. Jordplus folk black tarzının son derece ön plana çıktığı, enfes bir albüm olmuş. Vintersorg'un şarkılarda brutal ve clean vokaller arasında geçişleri harika, bulduğu melodiler cidden on numara. Kaldı ki ben aslında folk seven biri değilim, yine de ilk şarkı olan Världsalltets Fanfar'daki nakarat melodisini sabah yataktan kalktığımda farkında olmadan ıslıkla çalıyorum. Sırf bu da değil, tüm albüm kolayca akılda kalacak sağlam melodilere ev sahipliği yapıyor. Bu arada tüm albümün Norveççe olduğunu da dipnot olarak ekleyeyim. Hah ne diyordum... Bence bugün kendinize bir iyilik yapın, özellikle de Vintersorg ismini daha önce hiç duymadıysanız gidin ve tanışın. Belki de şarkı listenizin vazgeçilmezleri arasına girer, kim bilir. **–Eser**



Rock'n Coke 2011

ÇİMLERE YAYILMACA

Bu yaz, daha önce hiç olmadığı kadar konser ve festivallerle dolu geçiyor. Olan bizim maaşa olsa da şikâyet etmiyoruz tabii ki bu durumdan. *Yapıldı, yapılacak, iptal edildi, bir ihtimal* derken nihayet yılın o en hareketli, en eğlenceli, en yayılmacalı, en müzik dolu zamanı geldi. Bu sene Rock'n Coke eski evine, Hezarfen Havaalanı'na geri dönüyor. Limp Bizkit, Motörhead, Mogwai, Travis, Moby, The Kooks, Gripin, Duman, Kurban ve Çilekeş bu sene karşımıza çıkan isimlerden sadece bir kısmı. Çadırlarımızı hazırladık, planlarımızı yaptık, arkadaşlarımızı ayarladık, 16-17 Temmuz'da orada olacaklarla görüşürüz. **–Damla**



Heavenwood - Abyss Masterpiece

BİR BULUT ELLERİME SIĞABİLSEYDİ

Yeni bir metal müzik grubu keşfedip de nereli olduklarına baktığım vakit, sonucun Finlandiya ya da İsveç çıkmasına alıştım artık. Kuzeyin havası, suyu bir şekilde yarıyor işte. Lakin zaman zaman, Novembre'nin İtalyan olduğunu öğrendiğimdeki gibi, bir çeşit tebdilimekân yaşıyor ve ferahlığa kavuşuyor insan.

Kökleri ta 1992 yılına uzanan, bugünkü isminiyse 1996 yılında alan Portekizli bir grup Heavenwood. 96'da çıkardıkları *Diva*, 98'deki *Swallow* ve on yıllık koca bir aranın ardından 2008'de gelen *Redemption* olmak üzere üç albümleri bulunuyordu, sevenleri olsa da fazla ses getirmemişti. Şimdiyse hem kendi *şaheser*lerini, hem de 2011'in en sağlam metal müzik çalışmalarından birini getirip önümüze bırakıyor.

Tek kelimeyle güçlü bir albüm olmuş Abyss Masterpiece. Karanlık melodilere brutal vokallerle eşlik etmiş, senfonik enstrümanlarsa ona apayrı bir hava katmış. Albümü edinmeden önce birkaç parçaya bakmak isterseniz, kendi gözdelerim olan *Morning Glory (In Manus Tuas Domine)* ve *A Poem For Matilde*'yi önerebilirim. **–Eren**



Sonisphere 2011

20 YILDIR BU ANI BEKLEMİŞİM BEN…



İkide bir bozulan Walkman'imin içinde sürekli döndürdüğüm *Powerslave, Somewhere in Time* kasetlerini kaybedişimin üzerinden yıllar geçti. Cızırtılı kayıtların ardından hiç kopmadık Maiden'la, ta ki bu seneki buluşmamıza kadar. Burada bir festival kritiği okuyacak değilsiniz, pekâla hissettiklerimi yazacağım. Kesinlikle kelimelerin yetersiz kalacağı kadar rüya gibiydi her şey. Girişteki hengâme, gün içinde ekmeğin ve suyun bitmesi derken bir de 30 yıllık bacaklarıma yorgunluk çökmeye başladığı an beni kendime getirecek tek şey vardı… Neyse başa alalım en iyisi.

Sonisphere 2011'e neredeyse 15.000 kişi gelmiş. Organizasyon ekibi sağolsun bu 15.000 kişiyi Megara ağzı gibi 2 metrelik bir kapıdan sokmaya çalıştı. Tepedeki güneşle beraber perişan olduk tabii. Neyse, sonuçta heavy metal askerleriyiz canım, olur o kadar. İçeri girdikten bir 15 dk. sonra Mastodon çıktı sahneye ki kendilerini o ana kadar dinlememiş olmama rağmen kulağıma oldukça sıkı geldi müzikleri. Albüm kaydı gibi tertemiz çalıp gittiler. Sıradaki grup pek bir sevdiğim In Flames'ti. Genelde son iki albümden çaldılar ama Anders, Only for the Weak'i patlatınca gırtlağımı oracığa bırakıyordum. Ve ardından Alice Cooper'ı beklemeye başladık. Koca sahneden dev gibi bir Alice bayrağı inince, arkada bir şeyler döndüğünü anladım tabii. Sonra tüm karizması ve dinamizmiyle çıktı sahneye Alice. Aman tanrım, aman tanrım! Onca yıldır oradan buradan izlediğim sahne şovlarından eksiği olmayan bir performansla aklımızı aldı Vincent baba. Sahneye Frankenstein Monster bile çıktı. Tekrar hastası etti bizi ve 1 saatin ardından daha kendisine doyamamışken ayrıldı sahneden. Müthişti. Sırada Slipknot vardı ve ben dinlenmek için arka taraflara gittim. Slipknot'la işim olmaz ama o ne sahneydi be öyle! Seyircilerin arasına dalmalar, perküsyonu havalara kaldırmalar, alevler malevler derken milletin dağılışını izledim resmen.

Slipknot'ın ardından, uzun bir bekleme süresi başladı. Iron Maiden'ın sahnesi hazırlanırken biz de yorgunluk, açlık ve susuzluktan gebermemeye çalışıyorduk. Ancak az sonra tarihe tanıklık edeceğimizi bildiğimiz için mağrur bir şekilde yere bile oturmuyorduk. Ardından ben Babalar Günü'nde, babaları daha da önden görebilmek için ileri doğru milleti yarmaya başladım. Ve birkaç dakika sonra banttan Doctor Doctor çalmaya başladı. O an hissettiklerimi anlatmak için mimiklerimi kullanmam lazım. Final Frontier konseptli dekor üzerinde Steve, Bruce, Nicko, Dave, Janick ve Adrian bize hayatımızın gecesini yaşattı. Tamam ulan, gözümden de iki damla yaş süzüldü. Hele Blood Brothers, Trooper ve Dance of Death'de kendimden geçtim resmen. Tanımadığım bir sürü dostla birlikte eşlik etmek inanılmaz bir histi. Steve'in makineli tüfeği, Bruce'un bir an bile detone olmaması, Janick'in bacağını kolona koyup solosunu atması, Adrian ve Dave'in sırayla soloya girmeleri, Nicko'nun krossları… Anlat anlat bitmez bir geceydi kısacası. Ve Purple: Umarım Bruce'u duymuşsundur. Bir dahakine en az iki kat büyük bir mekân lazım bize… **-Faruk**

Big Daddy, Sackboy ve M.Bison Figürleri

YENİ CİCİLERİMİZ HAZIR

Annelerimiz eskiden özenle işlenmiş dantellerin üzerine kristal kadehler dizerlerdi vitrine. Şimdi onların yerini figürler aldı. Sağ olsun Jedbang bizi bu konuda hiç sıkıntıda bırakmıyor. Özellikle geçtiğimiz günlerde karşımıza çıkan Big Daddy, Sackboy ve M. Bison figürleri aklımızı başımdan almayı bildi. LittleBigPlanet oynarken karşımdaki şirinlik abidelerinden dolayı televizyona sarılma ihtiyacı duyan ben, artık televizyon yerine bu peluş Sackboy'lara sarılacağım. Bu ve daha yüzlerce farklı arzu nesnelerini edinmek ve edinemeseniz bile en azından bakıp iç geçirmek için Jedbang'in sitesine bir göz atmanızı tavsiye ederim (www.jedbang.com). **–Damla**





The Hangover Part II

SARHOŞTUM, HATIRLAMIYORUM!

İçkinin beni fazla etkilememesinden dolayı, hayatım boyunca yalnızca bir kere kullandım bu lafı. Zaten o gün de amacım bu lafı edip edemeyeceğimi test etmemdi. Şöyle bir dönüp o güne -daha doğrusu anlatılanlar ve hatırladıklarımdan birleştirdiğim yapboza- baktığımda söyleyebilirim ki, işin yapboz birleştirme kısmı kesinlikle daha eğlenceli ve bulantısızdı.



Aslında Hangover'ı eğlenceli bir komedi filmi yerine bir polisiye filmi olarak görmek mümkün. Cinayetin ardındaki sır perdesini aralamak için ipuçları peşinde koşan dedektifler yerine, "ne yaptık biz ya?" modunda hiç hatırlamadıkları o geceyi hatırlamaya çalışan birkaç kafadar, daha doğrusu filme göre bir *kurt sürüsü* var. Bu kafadarlar gece ne yaptıklarını tek tek öğrendikçe biz de ekran karşısında kahkahalar atıyor; "yok artık bunu da mı yapmışlar!" tarzı yorumlar sıralıyoruz. Kendileri içler acısı bir haldeler, orası ayrı. Ve aslında fark ediyoruz ki insan bu kadar sarhoş olunca aslında kendisi oluyormuş; tabii bir yere kadar.

İkinci filmin aslında mekânlar dışında ilkinden hiçbir farkının olmaması iyi bir şey mi yoksa kötü bir şey mi bilemedim. Mantık ve olay zinciri aynı. Zaten ilk filmi izlemiş olanlar, nasıl bir şeyle karşılaşacaklarını az çok biliyor her sahnede. Sağlam espriler bir bir sıralanmıyor, aksine durumlar karşısında dışa vuruyor içinizde biriktirdiğiniz kahkahalar. Kimisi bu açıdan filmi beğenmiyor ancak benim beklediğim bundan farklı bir şey değildi. Bu yüzden de, ben filmden istediğimi rahatlıkla aldım diyebiliyorum. Geçmişteki o hatırlayamadığım günü tekrar aklıma getirerek söylüyorum sizlere: *DAHA* kötüsü de olabilirmiş gerçekten. **–Emre İ.**

In Flames – Sounds Of A Playground Fading

JESPER'SİZ IN FLAMES NEYE BENZİYOR?

In Flames demek çoğu hayranı için Jesper Strömblad demekti şüphesiz. Jesper'ın gruptan kopması sonucunda hepimizin aklında ilk o soru belirdi, *gruba şimdi ne olacak?* Bir şey olduğu yok, In Flames yoluna hâlâ tam gaz devam ediyor. Jesper'ın gidişi grubu iyi yönde zorlamış ve Sounds of a Playground Fading gibi bir albümle de meyvesini vermiş.

Albüm toplamda bir saate yakın, 13 parçadan oluşuyor. Hangi aralığa ait derseniz de bir Come Clarity değil ama bir Soundtrack to Your Escape de değil. Belki merak ediyorsunuzdur, melodik death metale geri dönüş var mı diye; yok tabii ki. The Jester Race dönemi çok geride kaldı In Flames için.

Görünüşe bakılırsa Jesper'ın yokluğunu pek aramayacağız bundan sonra çünkü Björn açılan yeri gayet iyi ve modern şekilde doldurmuş, çok güzel de sözler yazmış. Yüksek ve düşük tempolu şarkılar bir içim su. Deliver Us gibi kısa ama akla takılan parçadan tutun, favorim Where The Dead Ships Dwell'e, oradan insanı bunalıma sokan Jester's Door'a kadar çok fazla hit parça barındırıyor albüm. Anders vokalde Come Clarity'deki kadar harika işler çıkarmasa da ses aralığını dengeli kullanarak taş gibi bir In Flames albümü dinlediğimizi her an bize hatırlatıyor. Şahsen et kafa bir In Flames hayranı değilim, "köklerine dönsünler" gibi bir dayatmam da yok. Bu yüzden albümden çok tok ayrıldım. The Puzzle, Ropes gibi şarkılarda dünyaya kazandırdıkları melodiler için bile albüm alınır, dinlenir diyorum. Sonisphere'de de gösterdiler, sahnede hâlâ hayvanlar gibi iyi çalıyorlar. Belki bu albümde değil ama bir sonraki albümlerinde Avrupa'nın en büyük grubu olmaya oynayacaktır In Flames. **–Volkan**



UMUT YANIK



Aus so krummem Holze, als woraus der Mensch gemacht ist, kann nichts ganz Gerades gezimmert werden
(İnsanlığın çarpık tahtasından bugüne kadar düz hiçbir şey inşa edilmemiştir)
-Immanuel Kant

Paul 'Bruce' Dickinson

ŞAHA OYNAYAN ADAM

DOĞRUSUNU İSTERSENİZ BENİM için hep vokaller gruplardan önce geldi. Iced Earth'den çok Matt Barlow'u sevdim mesela; ya da Evanescence'dan fazla Amy Lee'yi. Bu yüzden, Bruce Dickinson'ın vokallerde olduğu bir Iron Maiden konserine şahitlik edebilmek için dünyanın bir ucuna gitmem ve o konser bittiğinde kendimi üzerinden kamyon filosu geçmiş bir hacı gibi hissetmem doğal karşılanabilir. Bruce, yaşayan en sıkı heavy metal grubunun solisti, sahnede dokunsanız sizi kül edecek bir elektrik trafosu. O, dünyanın sayılı dramatik tenorlarından. Beni benden iyi anlatan -ve hatta bazen ağlatan- tek şarkının, Tears of the Dragon'ın yaratıcısı (yine de yeni başlayacaklara Omega'yı öneririm). Maiden'dan bağımsız kendi solo çalışmaları, birbirinden güzel 6 stüdyo albümü, vokallerin yanında gitar ve davul konusunda çarpıcı yetenekleri, ve onu iyi bir frontman'den fazlası yapan hayat felsefesi…

Dickinson bir aile babası, 3 çocuğu var. Bisiklet sürer gibi Boeing uçurur, hatta İngiliz havayolları şirketi Astraeus için kaptan pilotluk ve pazarlama direktörlüğü yapmakta. Iron Maiden'ı, sahne arkası ekibini ve 10 tonluk konser ekipmanını taşıyan Ed Force One isimli özel yapım Boeing 757'yi dünya turnelerinde o kullanıyor. Yetmezmiş gibi Birleşik Krallık'ın Rangers ve Liverpool gibi ünlü futbol takımlarını deplasmana uçurmuşluğu var. Discovery Channel'da gösterilen Flying Heavy Metal isimli havacılık belgeselinin sunucusu kim dersiniz? Peki BBC radyosunda 8 sene süren Friday Rock Show isimli müzik programını hazırlayıp sunan?

Bruce tam bir sportmen. Her İngiliz'in vazgeçilmez aşkı futbolun yanında eskrim alanında uluslar arası yarışmalarda derece yapacak kadar üstün beceriye, kendi spor malzemesi markasını (Duellist) kuracak kadar engin birikime sahip. Sportif başarısının yanı sıra edebi boyutu da var. 90'da kaleme aldığı ve ilk birkaç dakika içinde 30,000 kopya satan The Adventures of Lord Iffy Boatrace isimli kitabı öyle başarılı oldu ki 92'de The Missionary Position adıyla devamı geldi. Senaryosunu yazıp sountrack'ini bestelediği, kendinin de küçük bir rol aldığı Chemical Wedding (başrol: Simon Callow) isimli filmi hayli ses getirdi.

Bruce'un katmanlarının tümünü aktarmaya yerim olmadığından özetlemeye çalışayım: Tek bir alanda uzmanlaşmanın sadece böceklere özgü olduğunu, insanoğlunun önemli sayıda değişik alanda ihtisas sahibi (polymath) olması gerektiğini ifade eden Robert Heinlein, Time Enough for Love isimli kitabında adeta Bruce Dickinson'ı tasvir etmiştir. Zaten Intelligent Life dergisi de kış 2009 sayısında Dickinson'ı polymath kavramının yaşayan örneği olarak göstermiştir.

Bruce 50 senenin içine birden fazla yaşamı sıkıştırmayı başararak zamana karşı şaha oynamış ve hayatı çoktan mat etmiştir. Bu yüzden Bruce benim için bir ilham kaynağı ve daha fazlası olan bir insan… yo yo, bir dost uzaylıdır. İddialı bir bitiş cümlesi olacak ama Güney Koreliler için Starcraft neyse benim için de Bruce Dickinson odur.



Saraybosna

CENNET VE CEHENNEM

DÜNE KADAR DOĞRUSU pek de ilgimi çekmemiş olan Bosna'ya bir iş gezisi nedeniyle yolum düşünce Mostar, Tešanj, Zenica gibi şehirlerini tanıma fırsatı buldum. Şehir mimarileri olsun, şehirlerarası yollar boyunca uzanan tabiat harikaları olsun, her karışı bir kartpostal karesi olan bu muazzam coğrafya, fotoğraf makineme sıkı sıkıya sarılmama ve böylece kendimi bir Japon turist gibi hissetmeme neden oldu. Dik yamaçları, dağ gölleri, sık ormanları ve sonsuz gibi görünen su kaynakları ile Karadeniz doğasını andıran Bosna bir anda gönlümü çaldı, beni kendine ve sıcak insanlarına hayran bıraktı. Divane aşık gibi düştüm yoluna. Kimlerden gelir araştırdım, nelerden hoşlanır gözlemledim, burcuna varasıya soruşturdum. Uyurken bile aklımı ondan ayıramadım. Ve bu güzeller güzelinin o ışıl ışıl kalbinde bir yaranın kanadığını, bu cennetin derinliklerinde bir cehennemin kaynadığını öğrendim. Bosna'nın sarayı Saraybosna bana 3 yıl boyunca nasıl bir zindana dönüştüğünü, ne tür bir mezara gömüldüğünü anlattı. Ve duyduklarım beni korkutmak yerine aşkımı daha bir alevlendirdi.

Osmanlılar'ın İstanbul'u fethettikten 10 sene sonra kurdukları Saraybosna, halen Avrupa'da temellerini Türklerin attığı bilinen en büyük şehirdir. 400 senelik Osmanlı hükmünde yaşadığı mutlu çocukluk dönemi Berlin Antlaşması ile sona ermiş ve ergenliğe attığı o ilk adımdan sonra Saraybosna'nın gözleri hiç gülmemiştir. Bir Sırp milliyetçisinin burada sıktığı kurşunla başlayan dünya savaşı milyonlarca can almadan kana doymamıştır. Ve bir halk oylamasıyla Yugoslavya'dan ayrılıp bağımsızlığını ilan etmek isteyen Bosnalılar, bu şehirde daha birkaç gün öncesine kadar kardeş gibi yaşadıkları Sırplar tarafından tutsak edilmiş ve kıyıma uğramışlardır. Kuşatmayı yarıp o kıyımdan kurtulabilmek için bir havaalanı altına kazılan 800 metrelik tüneli siz de gidip görebilir, o tünelden çıkış yapanlara su veren ve bugün hâlâ hayatta olan nineyi ziyaret edebilir ve benim gibi yanaklarını sıkabilirsiniz.

Hiçbiri insan yapımı olmayan eşsiz benzersiz güzelliklerini görmek üzere gidin Bosna'ya. Ve gitmişken tamamen insan mamulü karanlıkla da yüzleşin. Aydınlıktır insan, yüce bir varlıktır, ulvi emelleri vardır diyenlerdenseniz hâlâ, Avrupa'nın göbeğindeki bir başkentin yanmış kütüphanesindeki şarapnel parçalarının size verecek cevapları olacaktır. Bir evin kerpiç duvarındaki mermi delikleri, insanların bilerek sarmadıkları yaraları olabileceğini anlatacaktır. Ve bu muazzam şehir size belki de insanın tutunacağı tek dalın aşk olduğunu hatırlatacaktır.





Memo Tembelçizer

YOKSA ŞİMDİ DE SIRA MİZAH DERGİLERİNDE Mİ? –DAMLA PINAR GÖK

MİZAH DERGİLERİYLE BÜYÜMÜŞ biri olarak herhangi bir mizah dergisinin baskıya ve sansüre maruz kalması ve hatta poşete girmesi çok canımı yakıyor. Önce alışılmış medyanın "yandaş medya" haline gelmesi, sonra internet sansürü, şimdi de sıra olan biteni birçok dergi ve gazeteden farklı bir şekilde, korkusuzca eleştiren ve farkındalık sağlayan mizah dergilerinde mi? Hayat sizce de gittikçe daha adaletsiz bir hal almıyor mu?

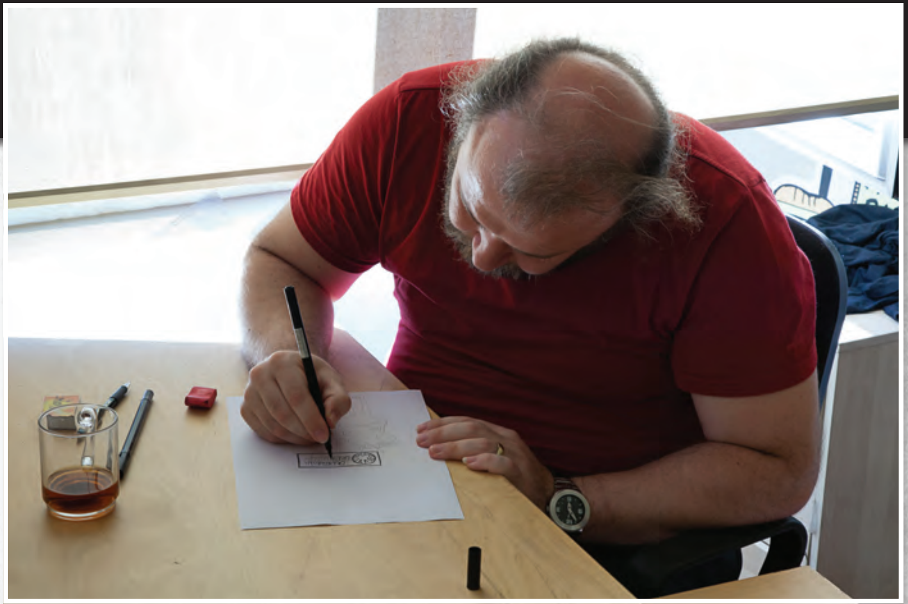
Aslında genelde *biraz kendinizden bahseder misiniz* gibi sorularla başlıyoruz ama tanıyoruz sizi nasılsa. O yüzden o kısımları geçelim bence… Aktif bir internet kullanıcısısınız, Twitter'da, Facebook'ta, bloglarda ve birçok yerde görebiliyoruz sizi. Sadece internette değil, sansüre karşı eylemlerde de çıkıyorsunuz karşımıza. Ne düşünüyorsunuz bu sansür mekanizması hakkında, nereye gidecek bunun sonu?
Nereye gidecek diye sorarsanız; ben biraz karamsarım bu konularda. İnternetin yaygınlaşmaya başladığı ilk zamanlarda "çok özgür bir ortam, bunu isteseler de denetleyemezler, milyonlarca site var" falan deniyordu ama daha o zamanlarda bile diyordum "olur mu canım, bir süre sonra bunun yolunu da bulacaklar ve denetleyecekler" diye. Devletin böyle bir alanı boş bırakması çok mümkün değil, muhakkak ki denetlemek isteyecek, ele geçirmeye çalışacaktır. Bizim yani sivil oluşumların, bireylerin bu süreçte benim karamsarlığım gibi bir kaderciliğe kapılmak yerine buna karşı durması, mümkün olan bütün hakları ele geçirmeleri gerekiyor.

Devlette mevcut olan bu denetleme ihtiyacının kaynağı ne sizce?
Devletin var olma sebebi bu zaten. Yani "devlet bunu neden denetliyor"un cevabı; "çünkü kendisi devlet." İnternette daha önce hiç olmadığı kadar kolay bir bilgiye erişme, kendini ifade etme ve örgütlenme ortamı oluştu şu an. Kendini ifade etme ve örgütlenme ortamı devletin en çok çekindiği şeylerdir. O yüzden de, bu ifade biçimlerini mümkün olduğu kadar kendi ideolojisi doğrultusunda manipüle etmek isteyecek ve kendi denetiminin olmadığı bir örgütlenme ortamına da izin vermemeye çalışacaktır.

Siz iki sansür yürüyüşünde de vardınız. Nasıl değerlendiriyorsunuz bu yürüyüşleri?
İlk yürüyüş biraz sönük geçmişti ama en azından durumu duyurmak ve "ha böyle bir şey olabiliyormuş"u göstermek adına olumlu bir şeydi tabii. İkincisi de kimsenin beklemediği derecede bir katılımla gerçekleşti ve benim de ummadığım şekilde "pornoma dokunma" sloganına da sahip çıkan bir kitle oluştu. Tek başıma "pornoma dokunma" pankartıyla dolaşacağımı sanıyordum ama orada bayağı kalabalık bir topluluğun tuttuğu kocaman bir "pornoma dokunma" pankartı vardı. Taksim'de bir bayram havası vardı o gün ama bunun yılda bir kez değil de, en azından bir çözüm yoluna girene kadar yoğunlukla tekrarlanması gerekli.

Mizah dergilerinin benim hayatımda rolü çok büyük. Ortaokulda harçlıklarımı biriktirip Pişmiş Kelle alırdım, sonrasında Hıbır ve LeMan'la devam etti bu gelenek. Geçtiğimiz ay Harakiri adlı mizah dergisinin "muzır" bulunduğu gerekçesiyle poşete gireceğini öğrendiğimde çok üzüldüm. Bir mizah çizeri olarak siz ne düşünüyorsunuz bu konu hakkında? Mizah dergisini poşete sokmak ne kadar akıl kârı?
Mizah dergileri "müstehcenlik" açısından denetime alınmaya çok yatkın dergiler. Mizahın içinde cinsellik ve argo çokça var; yani her şeyin içinde var da mizah bunu daha çok kullanıyor. Dolayısıyla mizah dergilerinin ifade alanını kısıtlamak ya da politik duruşunu yok etmek adına ilk saldırılacak nokta bu cinsel şeyler. Harakiri de siyasi içerikli bir dergi değil ama LeMan grubunun dergisi, LeMan da en politik dergilerden bir tanesi. LeManyak'ta çalıştığım dönemde de olmuştu böyle davalar. Bu tür şeylerin kanundaki cezası çok büyük para cezaları, yani o sayının bütün cirosu. Hem piyasadaki bütün dergiler toplanıyor hem de o dergi satılsaydı kazanılacak olan cironun yüzde doksanı gibi bir para cezası kesiliyor. Yani satamadığınız derginin cirosunu alıyorlar sizden ceza olarak. Bu da bir dergiye iki kere falan geldi mi o dergiyi çökertebilecek bir





şey. Nasıl içkiyi yasaklamıyorlar ama içki içebilmenin her türlü olanağını yok ediyorlarsa, bu cinsel içerikli yayınlara da yasak getirilmiyor hesapta ama bir şekilde yaptığınız zaman sizi tamamen ortadan silmeye yönelik cezalar veriliyor.

Müstehcenliğin tanımı ne peki, neye göre müstehcen?
Müstehcenliğin tanımı yok. Sadece *müstehcen, çocuklar için zararlı olabilecek yayınlar* deniyor. Bunun bir tanımı olmadığı için bir kurul atanmış ve ona soruluyor "bu müstehcen midir, değil midir" diye. Bunların da ne çocuk yetiştirmekle ne de bir sanat eserini değerlendirmekle alakaları var. Birtakım bakanlıkların ve birtakım devlet mercilerinin atadığı, herhangi bir sıfatı olmayan kişiler bunlar. Savcının, hakimin ve bu kuruldaki kişilerin tamamen kişisel görüşlerine bırakılmış durumda neyin müstehcen olup olmadığı. Mesela biz doksanlı yıllarda LeManyak zamanında bayağı açık şeyler yazıp çizebiliyorduk, çok az bir çekincemiz vardı. Dünya batmadı bunları yapınca. Ama bir iki kere dava gelip dikkat çektikten sonra, çizdiğimiz bir çıplak kadın görüntüsüne bile dava gelmeye başlıyor ama "ya ben bunu on senedir çiziyorum zaten, on senedir müstehcen değildi de şimdi mi müstehcen oldu" diyemiyorsunuz. Bunu demenin yasal bir yanı yok sanırım. Çünkü ben davalık olduğumda avukata bunları söylemiştim, ama bir şey değişmemişti. Hani sanıyoruz ki Amerikan filmlerindeki gibi çıkıp mahkemede kendimizi savunabiliyoruz :) Mahkemede gak guk diyorsun, orda hakim "yaz kızım şöyle dedi diye" kendi cümlesi yazdırıyor. Ya da belki o zamanlar ben gençtim ve bilmiyorum; belki vardır bunun bir yöntemi.

Ben de mizah dergileriyle büyüdüm ama hiç kimseye tecavüz etmedim.
Tabii canım. İnternet bi' 10 senedir falan var herhalde yaygın olarak, o 10 senedir de her şey serbest internette. İşte her gün kadınlara, eşcinsellere tecavüz ediyorlar ve öldürüyorlar; bunlar internette açık cinselliği görüp de gaza gelen insanlar mı? Değil. Tam tersi; cinselliği yaşamayan, bilmeyen ve konuşmayan, bu ihtiyaçlarını tatmin edemeyen insanların ancak becerebildikleri cinsellik yöntemi bu. Aslında karşılıklı bir otursak "bak kardeşim bu cinselliği tüketen kitle, bu da tecavüz eden kitle; ikisi birbirinden ayrı" diye kabak gibi gözüken bir gerçekle karşılaşırız. Ama politikacıların genel davranış biçimi zaten kabak gibi gözüken şeyleri başka türlü göstermek.

Peki daha önce böyle bir mahkeme ya da benzer bir durumla hiç karşılaştınız mı?
LeManyak'tayken karşılaşmıştım, Aşık Memo ve Mastder vardı. LeManyak'a o dönem 6-7 tane dava açılmıştı, 4 tanesi benimdi yanlış hatırlamıyorsam. Diğerleri de, biraz önce dediğim gibi o zamana kadar hiç çekincesizce çizdiğimiz türden şeylere, yani mesela iç çamaşırıyla duran kadın görüntüsüne açılmıştı. Zaten Harakiri'nin davasında muzır kurulunun verdiği bilirkişi raporunda, ben okumadım ama bana söylenenlere göre "Türk aile yapısını küçük düşürecek şeyler" gibi tamamen muallakta kalan şeyler varmış. Benim davalarımdan ceza almamıştık o dönemde çünkü bir ön ödemesi vardı, o ödemeyi yapınca dava düşüyor muydu neydi öyle bir şey oluyordu. Dolayısıyla o ödemeler yapıldığı için ceza alınmadı. Bir de şöyle bir garip durum vardı; çizerin kendisine cüzi bir ceza geliyor, asıl ceza derginin yazı işleri müdürüne ve imtiyaz sahibine geliyor. Yani ben orada kahramanlık edip "ben bunu çiziyorum, ediyorum" diye inandığımı savunmak durumuna da düşemiyorum çünkü benim cezamı başkalarına veriyorlar. Üstelik öyle bir ceza veriyorlar ki bu ödemeyi yapamayan dergi kapanıyor, bütün derginin kadrosu, çalışanları cezalandırılmış oluyor.

Son bir soru var. Ama bu soruyu sorma konusunda endişelerim var…
Tabii buyrun.

Emin misin?
Evet tabii.

Ofisçek çok merak ettik de… Sizin hiç ananız babanız okuyor mu çizdiklerinizi yaa?! *(Burada pis bir sırıtış vardı, evet -Damla)*
Ahaha… Benim babam hakim, annem de ilkokul öğretmeni. Tabii ikisi de emekli. LeManyak davaları sırasında babamla "işte şöyle oldu, böyle yapmak lazım" diye konuşurken davalık dergiyi de götürdüm tabii eve. Gitti içeride okudu, sonra bir yorum yapmadı. Karikatürist olarak çalışmaya başladığım ilk zamanlarda okuyorlardı, sonra baktılar çok hoşlarına gitmiyor, takip etmemeye başladılar. Sonra bu anlattığım şekilde mecburen okumak zorunda kaldılar. En uç yaptığım şeyleri okudular yani :) Ama hiçbir şey olmadı; ailemiz dağılmadı, Türkiye batmadı, dünyanın üstüne taşlar yağmadı. Bu bir iletişim meselesi. Nasıl ben babamla bunu medeni bir şekilde konuşabiliyorsam, toplumun her kesimi birbiriyle medeni bir iletişim kurabilir ve bu tür konuşulamayan şeyler konuşulabilir hale gelebilir.

Kesinlikle katılıyorum ve çok teşekkür ediyorum bu keyifli sohbet için.
Ben teşekkür ederim.



Tiger & Bunny

BU DA SÜPER KAHRAMANLARI ÖZLEYENLERE GELSİN -İPEK CEVAHİR

SUNRİSE'IN SON HARİKASI Tiger & Bunny, uzun zamandır unuttuğumuz kahraman gibi kahramanları, kostümleri, gizli kimlikleri, süper güçleri ve tabii ki süper kötüleri ekranlara geri getiriyor.

Hikâye, bazı insanlarda doğaüstü yeteneklerin görülmeye başlamasıyla "NEXT" adlı ayrı bir neslin ortaya çıkmasından 45 yıl sonrasını anlatıyor. Güçlerini suçluları yakalamakta kullanan kostümlü "kahramanlar" halkın idolleri, sponsorların gözdesi haline gelmiştir. Kahramanların yaptıklarını ekranlara getiren Hero TV ise sürekli reyting peşindedir ve kahramanlar arasında bir puan toplama yarışı yapılmaktadır. En çok suçluyu yakalayıp, en yüksek puanı toplayansa "King of Heroes" unvanını elde edecektir. Tiger & Bunny'nin macerası işte böyle bir zamanda, Sternbild şehrinde başlıyor.

Kotetsu T. Kaburagi, Wild Tiger kimliğiyle savaşan emektar bir kahraman. Asla diğerleri kadar popüler olmasa da, puan toplamak gibi dertleri olmayan Kotetsu, gerçek bir kahramanın görevinin insanların hayatını korumak ve suçluları adalete teslim etmek olduğuna inanan, klasik görüşlü bir adamdır. Ailesinin katilinin peşinde 20 yıldır koşan Barnaby Brooks Jr. ise onun tam tersi görüşlere sahip, puan toplamayı her şeyin üstünde tutan, yetenekli ve popüler bir çaylaktır. Kotetsu'nun çalıştığı firma, Barnaby'nin çalıştığı firma tarafından devralınınca ikili birlikte çalışmak zorunda kalır. Birbirlerine katlanmayı ve güvenmeyi öğrenmeyi, birlikte savaşmayı ve tabii ki şehrin adaletini korumayı öğrenirlerken önlerine sadece günlük suçlulardan daha büyük engeller çıkmaya başlar.







TATLI REKABET

İlk bölümlerde kahramanların farklı firmaların sponsorluğunda, en çok puanı toplayıp King of Heroes unvanını kazanabilmek için kendi aralarında ayrı bir mücadele veren karakterler olduğunu, hatta belki ileride kendi aralarında çekişebilecek tipler olabileceğini düşünüyoruz ister istemez. Kısa süre sonraysa aslında herkesin aslında bir arada takılabilen, kimisinin beraber içmeye gittiği, gerektiğinde yardımlaşan sempatik tipler olduğunu öğrenmek çok daha insancıl bir ortam yaratıyor seride. İlerleyen bölümlerde bu karakterleri daha sık bir arada gördükçe, aralarındaki ilişkinin de rekabetten farklı olmasına daha çok anlam verebiliyoruz.

Ön planda gördüğümüz neredeyse tüm karakterlerin, daha doğrusu "kahramanların" kendilerine ait alışkanlıkları, geçmişleri ve görüşlerine bir şekilde yer verildiği için hepsinin kahraman olmak dışında da bir hayatları olduğu seyirci tarafından rahatlıkla anlaşılabiliyor. Bu sayede de karakterlerin sadece orada var olmak için yaratıldığı, havada kaldıkları hissi oluşmuyor. Bence bu ufak sahneler, ayakları yere basan bir kadro oluşturmak için çok önemli, iki ana karakter olmasına rağmen sürekli onlara takılıp kalmıyoruz böylece.

Malum, animelerde CGI kullanımı bazen kabusla sonuçlanabiliyor ve güzel bir seriyi yakabiliyor. Başta böyle bir endişe doğsa da Sunrise, yapabileceklerini bir kez daha göstererek yüzünü kara çıkartmamış. Mücadele sahnelerinin tamamı CGI değil ama kahramanların kostümlü görüldükleri sahnelerde genellikle kullanılıyor ve serinin havasına da uyuyor. Aksiyon sahneleri kesinlikle süper kahraman severlerin hoşuna gidecek.



PEPSI NEX VARMIŞ

Serilere ürün reklamları yerleştirmesi ne kadar gözünüze batar bilmiyorum, beni pek rahatsız etmez mesela. Ancak T&B tam bir logo cenneti. Gerçek isimleri kullanılmasın diye yapılan çağrışımlar da değil bunlar; hepsi de özellikle süper kahramanların kostümleri üzerinde logoları yer alan "sponsorlar". Bundan daha iyi bir ürün yerleştirilme fikri düşünülemezdi herhalde. S.H.Figuarts, Bandai, Amazon.co.jp, Ustream göreceğiniz isimlerden sadece bazıları. Blue Rose'un her reklam arasında sponsoru Pepsi NEX'in tanıtımını yapması da cabası (bu arada Pepsi NEX, Japonya'da Suntory tarafından üretilen sıfır kalorili bir Pepsi'ymiş).

Tiger & Bunny, bu yazıyı yazdığım sırada 15. bölümünü geride bırakmıştı ve tam gaz devam ediyordu. Genellikle bölüm kapanışlarından sonra, bir sonraki bölüme bağlanan ufak bir sahne ile sıradaki bölümü tanıtan kısa teaser'ları anlatan karakterlerin kendileri hakkında bir özelliklerinden bahsetmeleri gibi eğlenceli ekstraları da atlamayın derim.

Usagi Drop Başlıyor



Yumi Unita'nın dramatik serisi Usagi Drop (Bunny Drop) bugünlerde adını duymayanlara kendini sık sık hatırlatacak. 7 Temmuz'da anime serisi gösterime girecek olan Usagi Drop'un şu anda ilk fragmanı resmi sitesinden yayınlanmakta (http://tinyurl.com/3zqs7xc). Ken'ichi Matsuyama (Death Note, Detroit Metal City) ve Mana Ashida'nın başrollerini paylaştıkları live-action filmi ise ağustos sonunda Japonya'da gösterime giriyor.

Hikâye, büyükbabasının ölümü üzerine evine dönen Daikichi'nin tanımadığı küçük bir kızı bahçede görmesiyle başlıyor. Rin adlı bu kızın büyükbabasının gayri meşru kızı -teknik olarak teyzesi- olduğunu öğrenmesiyle çok şaşıran Daikichi, çevresindeki aile bireylerinin küçük kızı ne yapacaklarını bilememeleri ve çeşitli bahanelerle hiç kimsenin istememesi sonucu ona sahip çıkıyor. Henüz mangasını okumadıysanız, animeyi izlemeden önce bir göz atmanızı tavsiye ederim. Unita'nın sade çizimleri, anlattığı duygular ve Rin'in sevimliliği kesinlikle bir şansı hak ediyor.

Kobato Sona Eriyor



CLAMP ekibi, 2006'dan beri devam ettikleri Kobato'nun temmuz ayında sona ereceğini açıkladı. 10 Temmuz'da Japonya'da piyasaya çıkacak Newtype'ta son bölümünü göreceğimiz Kobato, 2009'da 24 bölümlük bir anime serisine de uyarlanmıştı.

İnsanların acılarını iyileştirerek bir şişeyi doldurmaya çalışan Kobato'nun, kimi zaman naifliğinden başına dert açarken kimi zaman da üzerindeki büyük gizemi çözmek için bekledik. Seriyi sevip sadece animeden takip edenlerin, animesi ile mangası aralarında farklılıklar olduğundan tüm hikâyeyi öğrenmek için mangayı okumaları gerekli.



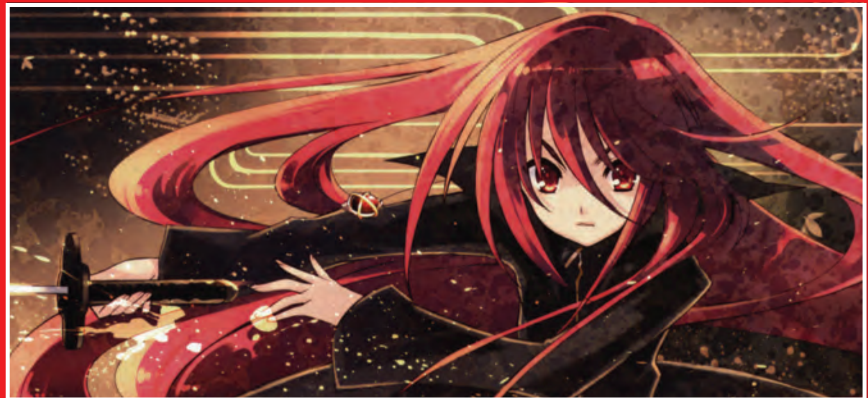
Kiss Dum'ı Yaşatma Çabaları

Mecha serilerini fazla takip etmeyenler bilemeyebilir ancak 2007'de yayınlanan Kiss Dum: Engage Planet'ın başına gelenler "talihsizlik" kelimesinin sözlük anlamı gibiydi. 26 bölümlük serinin yapım sürecinde yaşadığı problemler sonucu animasyon kalitesinin çok düşük olması, seyircilerin yoğun tepkisiyle karşılaşmıştı. Bunun üzerine diğer birçok seride olduğu gibi DVD sürümlerinde bu durumun düzeltileceği açıklanmıştı ama muhtemelen bu düzeltmeler uzun bir zaman alacağından DVD'ler süresiz ertelenmişti. Sonunda bütün serinin yeni baştan elden geçirilip animasyonun düzeltildiği, yeni sahnelerin ve hatta yeni bir son bölümün eklendiği versiyonun televizyonlarda gösterilmesine karar verildi ve seri 2008 Nisan ayında Kiss Dum R: Engage Planet adıyla yeniden yayınlandı.

Ancak Blu-ray formatında çıkması en çok beklenen serilerden biri olan Kiss Dum'ın Blu-ray versiyonunun çıkıp çıkmasına karar vermek için belirli sayıda ön siparişe ulaşılması gerektiği söyleniyordu. Sonunda Haziran 2010'da, serinin resmi sitesinden Blu-ray Box Set için 2000 kişinin üstünden sipariş verdiği ve setin yapıma geçebileceği duyuruldu. Setin içinde yönetmen Eiichi Sato ve senarist Hiroshi Ohnogi gibi ekibin diğer üyelerini de bir araya getiren bir OAV'nin de yer alacağı açıklandı. Ayrıca seri yapılırken hazırlanan ama kullanılmayan, daha önce görülmemiş ekstralar da olacakmış.

Shana'da Geri Sayım

Son sezonunun duyurulması an meselesi haline gelen Takahashi Yashichiro'nun light-novel'larından uyarlanan Shakugan no Shana serisinin finali için geri sayıma başlanabilir artık. SnS light-novel serisinin yayımcısı Dengeki Bunko'nun dergisine göre Shakugan no Shana III -Final- bu sonbahar sezonunda ekranlara gelecek. Yapımcı Nakayama Nobuhiro, 2009-2010 arasında yayınlanan 4 bölümlük Shakugan no Shana S OAV'sinin üçüncü ve son televizyon serisinin öncesi niteliğinde planlanıp hazırlandığını açıklamıştı.



N.E.M.

ANAVATAN 2011



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

HEPİNİZE ANAVATAN'DAN sevgiler, saygılar arkadaşlar! Geçen ay bahsettiğim üzere, yaklaşık 5.5 sene sonra yurda bir geleyim göreyim, etrafı şöyle bir kontrol edeyim, bir yamuk var mı yok mu bakayım dedim, atladım uçağa ve uzun bir yolculuk sonrası Ankara'ya ulaştım. Aslında uçaktan yazı yazacaktım ama uçaklarda pek rahat edemiyorum, zaten ufacık, daracık koltuklara pek sığmıyorum, orada bir de laptop aç, yazı yaz falan, gerçekleştiremedim o fantezimi. Onun yerine, gece 3'te saçma sapan uyandım, bu seyahat için kendime aldığım (pardon çaktığım) Macbook Air'ımı kucağıma koydum ve oradan sizlere sesleniyorum. Alet zaten yeni olduğu için Word, iWork falan da yok, o yüzden direkt Text Edit programı ile sizlere NEM yazıp kendimi yazarlığa ilk başladığım zamanlara götürüyor ve nostalji yapıyorum.

MACBOOK AIR

Aslında bu yazıda elbette ki gözlemlerimden falan bahsedeceğim ama uzun bir süre hayal edip en sonunda bir tane Macbook Air almışken onun hakkında da kısaca bir şeyler söylemek istiyorum. Genelde işte iPad veya iPhone falan alınca iki sayfalık ciddi inceleme yapmaya çalışıyorum, damarlarımdaki fanboy akyuvarları beni coşturuyor, coşuyorum. Ama bu sefer kısaca bahsetmek istedim, zira alet hakkında iki sayfa yazacak şey yok. Kısaca şunu diyebilirim ki, "hayatımda aldığım en muhteşem taşınabilir bilgisayar bu" arkadaşlar. Parmağımdan ince, SSD sayesinde müthiş bir hız, süper pil ömrü, seksilik, sağlamlık… Her şey var alette. Bu sanat eserini piyasaya sürdükleri için bir kez daha Apple mühendislerine teşekkür ve tebrik çiçeği göndermek istiyorum. Tek kelimeyle muhteşem olmuş. Bundan sonra da zaten CD drive falan filan iyice tarih olacak gibi gözüküyor. SSD'ler de biraz daha ucuzlasa, şöyle 1TB seviyesine falan gelse iyi olacak ama ben bu seyahatim için kendime 128GB SSD 4GB'lık bir Macbook Air aldım ve aletin performansından çok memnunum. Hemen hemen her Apple ürünü gibi bunu da hepinize tavsiye ediyorum. Ayrıca henüz tam karar vermedim ama Amerika'ya dönmeden önce benim aleti satmayı da düşünüyorum, aranızda ilgilenen arkadaşlar varsa bana Facebook'tan ulaşabilirler, belki böyle bir olaya girebiliriz.

DAKİKA BİR GOL BİR

Dediğim gibi bu yazımda genel olarak ilk gözlemlerimden bahsedeceğim. Daha Türk Hava Yolları'nın uçuş kapısına gidip oturduğumda "yurdum insanı" örneklerini yaşamaya başladım… Daha memlekete varmadık, arkamda oturan iki tane sığır feci geyik muhabbeti çevirdi. İkili birbirini çok iyi tamamladı… Bir tanesi man kafalı, hiç bir şeyden anlamayan bir adam, diğeri de bir yurdum insanı klasiği olan "her bir şeyden anlayan" adam… Abi karşılıklı oturmuşlar… Man kafalının dünyada hiçbir şeyden haberi yok, şu nasıl oluyor bu nasıl oluyor diye sorular soruyor, diğeri ise hayat profesörü… Her şeyi biliyor. Yaşayan efsane adam… İşte bir o konudan daldılar, bir ondan, bir ondan, bir ondan. Eleman soruyor "Abi ya bu hava boşluğu olayı nasıl oluyor ya bu uçak sallanıyor falan" diyor, bilmiş eleman hava boşluğunun teknik detaylarını anlatmaya başlıyor kendince. Zor dayandım abi bu muhabbete. Allahtan "Ya gavur ne yapıyor be kardeşim, koskocaman uçak havada öyle uçuyor" ve sonrasında "Hocam aslında hava dediğimiz şey bir boşluk değil, havanın da bir kütlesi var, yani biz aslında boşlukta durduğumuzu sanıyoruz ama hava bizi taşıyor" geyiği dönmedi. O geyik de dönseydi zaten başka uçak ayarlayacaktım kendime. O geyiği döndüren adamlarla aynı uçağa binmem abi ben. Ehuehue.

BEYAZ GİYME TOZ OLUR

Yolculukta giymek için kendime mavi-beyaz güzel bir Adidas eşofman takımı almıştım. Mavi en sevdiğim renktir, beyaz ise giymeyi en sevdiğim renklerden biridir. İşte özellikle beyaz eşofman altları falan çok hoşuma gidiyor. Ulan giydiklerimden midir nedir anlayamadım, taa Omaha'dan Ankara'ya geldim, iki defa Amerikan bir defa da Türk güvenlik kapısından geçtim. Bir tanesinde bile üstümü aramadılar veya elleşmediler. Çok garibime gitti doğrusu. Gariplik Omaha'da başladı. İşte yanımda taşıdığım bütün eşyaları çıkarıp oradaki leğenlere falan koydum. Saatimi falan da çıkardım, sonra X-ışını olaylarının içinden geçtim… Gözlemlediğim kadarıyla Amerika'da TSA, scanner'dan geçtikten sonra bir de ayrıca elle yoklama yapıyor. Önümdeki herkes iki saat dikilip elle arandı. Ben ise scanner'dan geçtikten sonra işte açtım ellerimi sağa sola aranmayı bekledim. Oradaki görevli suratıma baktı baktı, "tamam sen geç" dedi… "Allah allaaaaah" dedim geçtim. Ulan çok mülayim bir suratımız olsa hadi neyse de, öyle bir suratım da yok. Bir de bu Amerika'da devamlı haberlerde çıkıyor "90 yaşında kadının üstünü soydular aradılar" falan diye ben niye böyle geçtim anlayamadım. Sonrasında Chicago'da yine alet edevatı boşalttım leğenlere, izliyorum orada önümdeki herkes elle yoklanıyor, ben aletleri boşalttım, scanner'dan geçtim, oradaki elaman elindeki aleti sağa sola sallayıp "hadi sen geç, geç" işareti yaptı. Yine anlam verememedim… Türkiye'ye indim, İstanbul'dayım, tabii ki yurdum insanı yine kendine vazife olmaya işlere burnunu sokacak, oradaki güvenlikçi kadın "bu 3 laptop'ın hepsi senin mi" dedi. Sana ne ulan, sana ne, benim veya komşunun, sana ne… Sen işine bak, senin işin güvenlik, senin işin gümrük değil… Neyse, "biri iş bilgisayarım, biri kişisel bilgisayarım, biri de kardeşime hediye" dedim, orayı geçtim, scanner'dan da geçtim ve yine aynı olay oldu… Suratıma bakıp "sen geç" dediler. Vallahi anlamadım, hala anlamıyorum ama sanırım beyaz eşofman takımından dolayı oldu. Sanırım beyaz beyaz melek gibi gezdim etrafta, bunlar da kıyamadı beni aramaya. Eheuueh… Neyse, siz de bir denersiniz olmazsa, bakarsınız hakikaten beyaz pantolon mudur bu işin sırrı.

ANAVATAN HAKKINDA İLK GÖZLEMLERİM

Yurda geleli henüz iki gün oldu, daha doğrusu 1.5 gün oldu ve benim gözüme birtakım şeyler çarptı tabii… Öncelikle insanların bakımsızlığı çok gözüme çarptı, daha doğrusu bakımsızlık demeyelim de, kendilerine özen göstermemeleri. Dediğim gibi 5.5 senedir buralardan uzaktaydım, bugün biraz sokağa çıkıp dolandım. Abi ne çok







sigara içen adam var ya… Yazık günah kendinize yazık dedim resmen. Herkesin elinde bir sigara… Bir de herkes çok asabi nedense. Havaalanında olsun, bugün sokakta olsun. Sanki herkes anında kavga çıkaracak gibime geldi. Dolayısıyla ben de olayları alttan alma kararı aldım bu 3 haftalık sürecimde. Sanırım herkesin kafasında bir sürü stres var, o yüzden hiç gerek yok milletle atışmaya falan. Türk Hava Yolları uçağında bile kavga çıkıyordu, uçaktan inişteki bekleme sırasında. O derece yani, binerken kavga, inerken kavga, İstanbul'da uçak beklerken kapıda kavga… N'oluyoruz lan dedim kendime. Ekstra para verdim, Türk Hava Yolları'ndan uçak biletimi aldım. THY biletleri biraz daha pahalı oluyor ama hem dedem THY'nin ilk pilotlarından biri olduğu ve ben de THY'nin çok kaliteli olduğuna inandığım için genelde THY'den alıyorum biletlerimi. Ama uçakta kıl bir hostese rastladım, bana surat yapıp laf sokmaya çalışıyor. Hayret bir şey ya. Senin görevin benim istediğimi getirmek kardeşim, bana niye trip yapıyorsun, bana niye surat yapıyorsun… Yani insan 5.5 sene bile uzakta kaldıktan sonra kendi insanının beyninin derinliklerinde bir stres, bir rahatsızlık olduğunun hemen farkına varıyor. Kadın durduk yerde trip yapıyor bana. Aynı şekilde güvenlik görevlileri falan da… N'oluyoruz lan… Bir de gözüme çarpan olaylardan biri (benden kaçmaz, ehuehue) havaalanında dış hatlarda havanın gayet iyi olması, yani klimaların falan olması, iç hatlara girer girmez klima mılımanın hak getirmesi oldu. İnsan anında fark ediyor lan. Yani turistlere soğuk hava, güzel hava, yurdum insanına "ulan sizin klimalı hava neyinize" modu. Ne kadar saçma bir şey… Sonuç olarak ilk bakışta maalesef yurdum insanının yüzünde genel bir "gülümseme" görmek yerine genel bir "stres" gördüm ben arkadaşlar. Amerika'da bu böyle değil mesela. İnsanlar çoğunlukla birbirlerine gülüyorlar ve saygı gösteriyorlar. Enteresan...

FUTBOL OLAYLARI

Yaz gelip sezonlar bitince ben de genelde sporla ilgili birkaç bir şey yazıyorum kendi köşemde… Eğer kendi takımlarım zafere ulaşmışlarsa bu yazılar daha uzun oluyor, değilse kısa kesiyorum. Sonuçta başkasının şeyiyle gerdeğe girecek halimiz yok. Geçen sene Fenerbahçe ile iyi dalga geçtik, bol bol eğlendik. Bu "Bursa'dan gol haberi mi var" mevzusunda ve de Bursaspor'un şampiyonluğunu delice, abartarak, büyük bir sevinçle kutladıkları için. Eheuhuehe. Ama ben mavranın da, ciddiyetin de, Sezar'ın hakkını Sezar'a vermenin de ayarını bilen bir adam olduğuma inanıyorum. O yüzden bu sene buradan Fenerbahçe'yi ve bütün Fenerbahçeli arkadaşları gönülden tebrik etmek istiyorum. Hakikaten "bence" bu sezon süper futbol oynadılar, şampiyonluklarını da sonuna kadar hak edip kazandılar. O yüzden "Tebrikler Fenerbahçe" diyorum. Özellikle Alex, hakikaten dehşet bir herif, Beşiktaş'ta o tür bir adamın olmasını çok isterdim, ama Fenerbahçe'ye kısmetmiş. Neyse, dediğim gibi tüm Fenerbahçeli arkadaşların haklı şampiyonlukları kutlu olsun. Tabii şimdi yine birtakım arkadaşlar "yav Fener maçları satın alıyor" falan filan gibi iddialarda bulunabilir, bunu ispatlamanın bir yolu da yok, izlediğim maçlarda Fenerbahçe bence gayet iyi oynadı ve hak etti. Ayrıca Galatasaray'ı da ligde kalabildiği için tebrik etmek istiyorum. Eheuehueh. Galatasaraylı arkadaşlar için eminim kabus gibi bir sene oldu, önümüzdeki sezon ne yaparlar bilemem ama bu sezon hakikaten çok komikti, küme düşseler daha komik olacaktı ama düşmediler. Yeni sezon bakalım bizlere neler gösterecek… Futbol muhabbetini elbette ki kendi takımım olan Beşiktaş ile kapatacağım. Çok berbat oynamamıza rağmen ligi iyi bir noktada kapattığımızı düşünmüyorum, ama en azından sezonu bir kupa ile kapattığımız için takımımı tebrik ediyorum. Hatta bir kupa da demeyelim, Süper Kupa'yı da Fenerbahçe'ye bırakmayacağımız için iki kupa desem yeridir şimdiden. Eheuueh… Neyse, her sene olduğu gibi bu sene de ben bütün takımlara başarılar diliyorum ve önümüzdeki sezonun adil, güzel bir sezon olmasını temenni ediyorum.

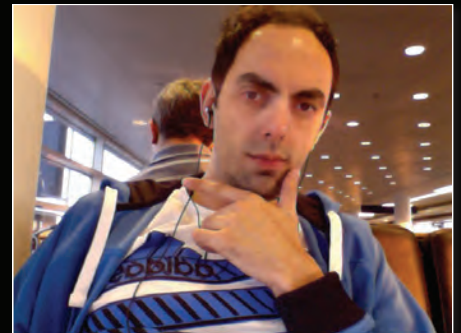
BASKETBOL OLAYLARI

Abi elimiz mecbur bu konudan da bahsedeceğiz… Hiç bahsetmek istemesem de. Dallas şans ile şampiyon oldu demek istiyorum, başka da bir şey demiyorum burada açıkçası. Özellikle Lakers'ı geçtiklerinde üçlük rekoru falan kırarak maç kazandıklarında resmen kıllandım, evde televizyonu kapatacaktım resmen maç sırasında. Ama işte biz de (Lakers) o kadar iyi oynamadık, zaten hak etmemiştik yani, hak etmeden bir şey alacağıma, almamayı tercih ederim. Ben bu sezon şampiyonluğu Mami Heat'in hak ettiğini düşünüyorum açıkçası. Tabii herkesin görüşü kendine ama bence yıldız oyuncularının performansı ve genel takım oyunu açısından bence Miami Heat hak etti şampiyonluğu. Ama Jason Terry denen köstebek kılıklı herifin ballı üçlükleri sayesinde Dallas şampiyon oldu. Ama Dirk ve Jason Kidd'in şampiyonluk yüzüğü takmalarına da sevinmedim değil. En çok da Jason Kidd, sonuçta herifin gözünün kılları tel kadayıf oldu, NBA'i şampiyonluk yüzüğü takmadan bitirseydi adam çok üzülürdü, o yüzden onun ve Dirk'ün adına sevindim diyebilirim. Bir aralar Dwight Howard'ın Lakers'a gelmesi spekülasyonu etrafı sarmaya başlamıştı ama şu an itibariyle bu olay nedir ne değildir bilmiyorum. Öyle bir şeyin gerçekleşmesini çok isterdim, Kobe + Dwight durdurulamaz bir ikili olurdu ama dediğim gibi ne oldu o söylemler bilemeyeceğim.

OKUR BULUŞMALARI

Sevgili arkadaşlar, yine geçen ay dediğim gibi sizlerle bu ay buluşup tanışmak, iki üç testicle muhabbeti çevirmek istiyorum. Henüz tarih ve mekan kesinleşmiş değil ancak 21 Temmuz'da Ankara'da, 23 Temmuz'da falan da İstanbul'da böyle bir şey yapmayı düşünüyorum. Detayları Facebook sayfamdan ve kendi web sitemden takip edebilirsiniz. www.goktug.com Gelirsiniz tanışırız, sohbet ederiz, eğlenceli olur.

Bu ay gerek Türkiye'de gerekse başka yerlerde bol bol gezmeyi düşünüyorum. Sanırım önümüzdeki 2-3 NEM için güzel malzeme çıkar, gezelim, görelim, yazalım bakalım… Benden bu ay bu kadar arkadaşlar, dediğim gibi, buluşmalara gelirseniz zevkli olacağına inanıyorum, buluşmalarda veya önümüzdeki ayda sayfalarımızda görüşmek üzere, hoşçakalın!!!





HAYALET GEMİ

Ozan Özkan
ozan@oyungezer.com.tr

Derinlik sarhoşluğu

Tatilimiz gelmiş. İstisnasız her muhabbetin onuncu dakikasında konu bu yaz nereye gidileceğine geliyor. Ben daha plan yaptım mı? Hayır. Bir yere gideceğim yok diye belki de. Zaten yeni taşındık. Çok uzağa değil, önceki evin bir sokak aşağısına. Güzel bir terası var. Kısmen de olsa Boğaz, Kız Kulesi görüyor. Ferah bir gökyüzü manzarası var. Akşamları bir alkollü içecek bir de tütün mamulü ile dinlenmenin keyfini çıkarmaya yavaş yavaş alışıyorum. Cümledeki 18 yaş sınırı nedeniyle belki de bir çiçek figürü eklenir bu anlattığım sahneye. Dağılmayalım… Sizi bilmem ama benim tatilden anladığım şey kafayı dinlemek, farklı, yeni bir şeyler görmek ve yaşamak. Kimse de "Ama beden de yoruluyor" falan demesin. En "yavaş" tatil bile içinde enerji yoksa çekilmez hale gelir. Yüzelim, karpuz yiyelim, güneşlenelim derken "ah, yandım" diyerek bir daha yüzmek falan. Akşam gezelim, içelim, güneşin doğuşunu seyredelim derken de sabah olur, yatar uyursunuz. Oh, mis gibi. Öğlene kadar dinlenirsiniz işte. Tatilin keyifli yanı dağınıklıktır, plansızlıktır her zaman. Aman alarm çalmadı, duymamışım, işe/okula geç kaldım dersiniz ilk gün uykuyla uyanıklık arasında, sonra bir anda fark edersiniz tatilde olduğunuzu. Pike şöyle büyük bir keyifle tekrar çekilir. Yüze sinsi bir gülüş gelir. Toplantıymış, projeymiş, ıvır zıvırmış uçar gider akıldan. Karnınız acıkana kadar uyursunuz.

Bir de benim için "tatil" deniz olmadan "tatil" olmaz. Senenin ilk tuzlu suyunu yutmak bir ritüeldir. En son ne zaman yüzdüğümü hatırlamaya çalışırım. Aklıma gelmez. Neyse der, suya ayaklarımı sokarım. Her zaman soğuk olur ilk ayak basışım. Bir anda atlamazsam giremem diye kendimi telkin ederim. Sonra "cup" dalarım. Suya ilk daldığımda kalbimin yavaşladığını hissederim. Her gün farkında olmadan duyduğum bütün sesler kesilir. Yerini tatlı bir hışlama alır. Bedenim hafifler. Bir süre suyun altında kalırım. Gözlerim açıktır. Buğulu maviliği seyrederim gözlerim yanarken. Nefesimi henüz alıştıramamışımdır ama zorlarım. Ellerim yere dokunur ve kendimi iterim. Sonra yavaşça veririm ciğerlerimde kalan son nefesi. Hızlı değil, sakince yukarı doğru yükselirim. Suyun yüzeyine yavaşça yaklaşırım. O zaman nefesim zaten tükenmiştir. Sudan çıkar çıkmaz da derin bir nefes alırım. Hayatımın ilk nefesiymiş gibi. Sesler geri gelir, görüntü netleşir, kalbim hızlanır. Sanki her şey yeniymiş gibi.

Yazdıkça anlıyorum, gerçekten tatilim gelmiş... Ama hiçbir şey Marmara Adası'nda yaşadığım deneyimin yerini tutamaz. Yaklaşık bir sene oradaki ilkokulda okudum. Yazın da annemlerin arkadaşlarının teknesinde miçoluk yaptım. Teknenin adı İlkyaz'dı. Ufak, iki katlı, beyaz bir balıkçı teknesiydi ama daha çok turist gezdiriyordu. Turistleri alıp koydan koya götürüp, mangal yapıyorduk. En sevdiğim koy muhteşem bir kumsalı olan Manastır Koyu'ydu. Photoshop'lu bir kartpostal fotoğrafından fırlamış gibi bembeyaz, incecik (ya da ben öyle hatırlıyorum) kumu vardı. Eskiden kum çekilen bir yer olduğundan derinliği değişkendi. Bir süre yüzer, ayaklarınız dibe dokunmaz, devam ederseniz su belinize gelirdi. Bir gün sıcak hava kumları kavururken bir çocuk için yapılacak tek şeyi yaptım. Hızla iskelenin üzerinde koştum ve atladım. Daha önce de yüzmüştüm orada. Ama o gün her şey farklıydı. Ne ağırlığımı hissediyordum ne de ciğerlerimde kalan havayı. Yerçekimi tamamen kaybolmuş gibiydi. Suyun beni pamuk gibi sardığını hatırlıyorum. Nefesimin biteceğini düşünmüyordum, birazdan suyun altında nefes almayı öğrenecektim sanki. Ne kadar suyun altında kaldım ve nasıl çıktım bilmiyorum ama bir çocuğun standartları içinde o şeyin adı derinlik sarhoşluğu olmalıydı. Her denize girdiğimde bu anım canlanır ve acaba yine olacak mı diye düşünürüm.

Belki başınıza gelmiştir, o ya da bu sebeple henüz tatile gidememe diye bir durum vardır. Yaz okulu, sınavlar, iş vs vs. Böyle durumlarda genelde tatili simüle eden planlar yapılır.
-Abi, bu hafta sonu havuza gidelim.
-Falanca olmasın, orası kro dolu.
-Filanca da kazık be abi. Hem falancada servis iyi
Böyle planların büyük bir çoğunluğu patlar. Patlamazsa da bütün tatili bir güne sığdırmaya çalışmanın dayanılmaz şapşallığıyla ıstakoza döner gelirsiniz. Bir de terasınız, büyük balkonunuz veya bahçeniz varsa "kendi tatil beldeni kendin kur" fantezisi vardır.
-Atıcam şişme havuzu şöyle, buraya da şemsiye. İçecekler için küçük bir dolap aldım mı, şahane olacak oğlum.
Genelde bu tip planlar da nefes yetersizliğinden bir kenarda fantezi olarak kalmaya devam eder.
-Hafta sonu Kilyos'a kaçıcaz benim pederin arabayı alıp, gelir misin sen de?
-Tabii ki, arayın beni buluşacağımız zaman.
Bir hafta sonra:
-Abi, aramadınız?
-Ya kusura bakma. Teyzemgiller geldi köyden. Onlarla gittik.
Yorum yok.
En azından bir güneş görsün edeleli vücudum diyip balkona falan çıkılır bazen de. Genelde de utançtan "atlet giyeyim en azından" dersiniz. Ve böylece, bravo, nurtopu gibi bir amele yanığınız oldu. Artık kazandığınız puanı da akşam omuzlarınıza süreceğiniz yoğurdu almak için harcarsınız.
Hiç olmazsa bir Adalar'a gideyim, bisiklet süreyim derseniz ve zekiyseniz güneş yağı sürersiniz sırtınıza. Çünkü bilirsiniz ki üzerinizdeki tişört terden sırwWWılsıklam olacak ve çıkarılacak. Aferin. Burnunuzun üzerine de sürdünüz değil mi? Tamam, ya ellerinizin üzerine? Ops.

Tatile gidecekler aklınızdan çıkarmayın; slip mayo giymek uzun zamandır nahoş bir tercih. Yüzme bilmeyenler kamyon şambrelini unutsun, gitsin yüzme öğrensin. Bana bir şey olmaz diyip daha ilk günden yanmayın. Akşam tişört giydiğinizde Notre Dame'ın kamburu gibi yürümek istemezsiniz. 987454635465 faktör güneş yağı şart, özellikle sudan etkilenmeyenini seçin. Bombalama atlamak için sanal yaş sınırı 16. Kızlara hava atmak için dipten yüzüp köpekbalığı taklidi yapmak her gencin taktiğidir, daha yaratıcı olun. Yaz aşkı bulmadan bu yoldan dönmek yok, unutmayın en fazla bir ay sürecek zaten. Gece ateş başında Akdeniz Akşamları çalan bir grup görürseniz üşenmeyin, gidip bir düdük bulun. Zabıta ya da Jandarma numarası çekin, dağılsınlar.
En önemlisi eğlenin ve keyfini çıkarın. Öbür gün geri döneceksiniz.
İyi tatiller.

Hayalet Gemi'yi bir aylığına 'Mavi Tur' teknesine dönüştürüyoruz, dümene de yorgun web ustamız Ozan'ı oturtuyoruz. Güneşi, kumları ve biraz da yazdığı kodları hayal ediyor Ozan.





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

İyi misiniz?

Pardon, konuya ortasından dalıyorum ama elimde değil. Dediklerinizi duydum ve katılmak istedim. Lafınızı bölmüş olmayayım, "dünya çok hızlı değişiyor" diyordunuz tam... Ve sanırım haklısınız. Sanırım ben bunu kendi başıma söylemek yerine sizden duymayı, duydukça katılmayı tercih ettiğim için buradayım, iyi dediniz, evet, dünya değişiyor, yani öyle olmalı. Bildiklerimizle yaşadıklarımız arasındaki tutarsızlığı açıklayan bir sebep olmalı, o sebebin bir sözlük karşılığı olmalı. Kahretmemek, nefret etmemek, umutsuzluğa teslim olmamak için bir kelime gerekiyor bize; o kelime "değişim" olmalı... Sorun insanda değil, sistemde olmalı.

Şapşallık iyidir, bir dünya dolusu insanın göz göre göre yalan söylediğini, bile isteye kötücülleştiğini kabul etmekten iyidir.

Nereden başlar insan öğrenmeye, biriktirmeye? İlk anımız, ilk tecrübemiz, dünyaya ilk dokunuşumuzun hikâyesi nedir? Mesela ben ilk baktığımda dedem kulağıma bir dua okuyordu. Hatırladığımdan değil, ama hikâyemi oradan başlatmak hoşuma gittiği için sıfır noktam orasıdır benim. Dedem kulağıma ismimi fısıldar, beni aileme bağlayan C.'yi ve sebebini hâlâ bilemediğim S.'yi verir, kutsal bir başlangıç yapılır. O duanın kelimeleri neydi bilmiyorum ama niyetinin bütünüyle saf ve iyi olduğuna, içindeki her bir nefesin doğruluğu ve temizliği kutsadığına şüphem yok. Sadece "dünya çok hızlı değişiyor" cümlesinin bu hikâyenin neresinde başladığını bilmiyorum. Dünyayla tanışmamız bu denli saf ve iyiyken, nasıl bir kırılma noktası içerirse içersin hayat öykülerimize şu yaşadığımız sonu yakıştıramıyorum. Tek tek yaptığımız o güzel başlangıçların birleşip kocaman bir çirkinliğe dönüşmesini, ruhumu daraltmayacak bir sebebe bağlamam lazım o yüzden.



Hiçbirimizin geçmişinde "kötülükten sakın vazgeçme" diyen bir anne ya da ne bileyim "adaletsizlik en büyük mutluluktur çocuğum, hep haksızlık yap" diyen bir öğretmen falan olduğunu zannetmiyorum. Hepimizin birbirinden farklı yöntemler ve inançlarla da olsa iyi insan olarak yetiştirilmeye çalışıldığına, öyle değilse bile en azından kötü olmaya teşvik edilmediğine eminim. İçi neyle doldurulursa doldurulsun, "iyi" kavramının bu kadar yüceltildiği bir dünyada, şimdiki tablonun açıklamasını o yüzden "sorun insanların içinde değil, sistemlerin çirkinleşmesinde" şeklinde yapmak belki de iyimser kalmanın tek yolu. Aslında hâlâ hepimizin iyi olduğunu, sadece doğduğumuz günden bu yana geçen zamanın, karşımıza çıkanların, bize dayatılanların içimizdeki iyi kavramını tahrip ettiğini, iyi bir şeyler yaptığımızı zannederken bile yanıldığımızı varsayıyorum. Ve evet, bu varsayımımla bütün iyimser insanlar gibi az buçuk şapşal durumuna düştüğümün farkındayım. Olsun, iyidir şapşallık, bir dünya dolusu insanın göz göre göre yalan söylediğini, bile isteye kötücülleştiğini kabul etmekten iyidir.

Tüm canlılar gibi insanın da doğasında kendini korumak, ihtiyaç duyduğu her şey için savaşmak var mutlaka ama mesela hırsın, mesela nefretin, mesela açgözlülüğün doğada bir karşılığı yok. Eğer bu karanlık insanın doğuştan getirdiği bir şeyse yanmışız zaten, birbirimizin gözüne baktığımız her an yalan söylüyoruz demektir. Biraz da bunun korkusuyla muhtemelen, ben inanmıyorum herhangi bir insan için "yaradılışı kötü" tanımı yapılabileceğine. Tıpkı Rakel Dink'in, eşinin cenazesinde söylediği gibi, sorgulanması gerekenin "bir bebekten katil yaratan karanlık" olduğuna getiriyor bu da beni. İnsanların iyiliğine güvenmekten vazgeçmek istemiyorum. Belki böylece parlak bir yaşam öyküsü yerine kırık bir kaybeden tarihi yazıyorum küçük küçük harflerle ama galiba kendi doğana uygun olarak yaşamanın yaklaşık olarak karşılığı da bu.

Posta İdaresi



Oyunlar oynuyorum, aklımın bana oyunlar oynamadığı anlarda.

Faremin pilinin bitmesi ve akabinde yaşadığım tuhaf deneyim, bu ayki giriş yazısını bir "bunu mutlaka deneyin" önerisine çevirmeme yol açtı: Farenizi saklayın ve bilgisayarınızı bir süreliğine sadece klavyenizle kullanmayı deneyin. Kısayol tuşlarına aşinaysanız fazla güçlük çekmiyorsunuz, fakat elinizi alışkanlıktan boş mousepad'in üzerine götürüp de yerinde bir şey bulamadığınız an duyduğunuz o "eksiklik" hissi... Mutlaka deneyin. Ama ondan önce gelin, kırk beşinci Posta İdaresi'nde neler yazmışız bir bakın.

***

BU MESAJI 15 KİŞİYE GÖNDERMEZSEN...

En fazla bedduamı alırsınız Eren Abi :) Gökhan ben. Öncelikle Oyungezer sizin değil aslında bizim (siz+biz) dergimiz, inanın sizin kadar çok seviyorum dergimi. Neyse çok kasmıycam ben, hemen sorup kaçıcam; pardon ondan önce bu ayın konusuna değineyim.
Hoş geldin Gökhan. Kasma kasma, rahat ol. Bu dergi senin, bu dergi benim, bu dergi hepimizin!

Teknolojiden uzak kalmak? Yaz okuluna bir ders yüzünden kalıyorum, kalmak zorundayım ama teknolojiden uzak kalamam da. Gider denize yüzerim, sahilde güneşlenirim, akşam döner yine oyunumu da oynar filmimi de izlerim. Yapmayın abi, teknolojiden uzak kalınır mı? Buradan tüm goyunlara sesleniyorum: Yapmayın öyle şeyler, yazıktır, günahtır.
Teknolojiden uzak kalınmaz aslında, haklısın. Issız bir adaya çırılçıplak düşmediğiniz, balta girmemiş bir ormana baltasız girmediğiniz sürece artık böyle bir şey mümkün değil. İçinde yaşadığımız evlerden tutun üzerimizdeki giysilere kadar her şey gelişen teknolojinin bir ürünü. Lakin teknoloji kelimesini sıklıkla televizyon, bilgisayar, cep telefonu gibi elektronik aletlere yönelik kullanıyoruz. Geçtiğimiz ay ben de bu manada sormuş, dolayısıyla biraz da yanlış sormuştum.

Yapmayın demişsin ama bence yine de yapın. Günlük hayatta o kadar çok şeyi "en doğal hakkımız"mış gibi görüyoruz ki hiçbirinin kıymetini tam anlamıyla bilemiyoruz. Arada bir birkaç adım geri çekilip öyle bakmak lazım yaşadıklarımıza.

Sorularıma geçeyim Eren Abi;
1- Kendimi son zamanlarda stratejiden anlamayan bir hödük gibi hissediyorum ve tüm neden Shogun 2. Grafikler bomba, arayüz ayrı bir güzel, konu zaten müthiş ama ben daha Tokyo'yu bile ele geçiremedim. Ekonomi çöküyor, halk isyan çıkarıyor, ta cehennemin dibindeki adam bana çıkartma yapıyor. Tam anlamıyla bir güce sahip olunca da yıldan kaybediyorum :(Abi yardım lütfen, help me! Nasıl yapcam ne etcem, inan benim gibi bir sürü kişi var 1-2 sayfa ayırsanız gelecek sayıya?
Shogun 2 **için bundan sonra bir rehber biraz zor doğrusu... Hem bak, Tokyo'yu ele geçirmek kolay mı? Bunca yıldır nice düşmanlar, kötü ruhlar ve hatta uzaylılar geldi de ele geçiremedi, sen mi ele geçireceksin? Aha bak yine geliyorlar. Hiyaaa, naginata'mı getirin bana!**

2- Haziran sayısının kapağına aşık oldum, süper! Dedim ya bizim dergimiz diye; nisan sayısının kapağı soluk kalmıştı. Şubat sayısının kapağı da çok hoşuma gitmişti, sanırım beyaz size çok yakışıyor :) Her DVD'nizi ayrı ayrı saklıyorum DVD kutularımda. Peki siz biz hayranlarınızı bu dertten kurtarsanız, kutusunda yollasanız DVD'leri ? (: Son iki ayın DVD'lerinin cismi şekli değişmiş çok da güzel olmuş bu arada.
Kutu çok yer kaplamıyor mu yahu? Hatta üşenmeyip hesapladım şimdi, yan yana 8 tane DVD kutusu koyduğunuz yere üst üste 125 tane zarflı DVD sığdırabiliyorsunuz. Ha eskileri atıyorsanız bilmem; hâlâ 2000 yılının ~~DVD'leri~~ CD'leri duruyor bende.

3- Sizin topluma verdiğiniz önem ve sorunları tüm açıklığıyla göstermeniz, insan olduğumuzu hatırlatmanız beni çok etkiliyor ve bence bu sizi bir dergi olmaktan çok ileri taşıyor, pardon bizi :) İnternetim olmadığı için -:(gülmeyin bak!- foruma takılamıyorum. Forumunuzda fanların toplanıp etkinlik yaptığı oluyor mu, daha doğrusu internet bağlatıp forumda takılmama ikna edecek artılar var mı, varsa nelerdir, yoksa zaten sormadım sayın :)
Etkinlikten kastın internet üzerinden oyun oynamaksa o her daim var. Fiziksel buluşmayı kastediyorsan Ankara, İstanbul ve İzmir tayfası düzenli olarak buluşuyor ki onun haricinde Antalya, Bursa, Eskişehir ve muhtemelen başka illerden de buluşan, görüşen oluyor. Hepimiz birer oyuncu olmanın ötesinde aynı yeni çağ kültürünün bir parçası olduğumuzdan ötürü, forumlarımızda da oyunlar haricinde bin bir türlü konu konuşuluyor, tartışılıyor. Ama hadi bizim forumu geçtim, internetsiz nasıl yaşıyorsun yahu? Bilgiye ve insanlara ulaşmanın şimdikinden daha zor olduğu bir hayat istemiyorum ben şahsen.

Tekrar söylemeden edemiycem, haziran sayısının kapağına hasta oldum ve bir tane fazladan aldım ama açmıycam, öyle saklıycam onu :) Sadece kapak değil içerik de bomba, özellikle Witcher 2'de yazılanlar çok yardımcı olacak. Siz bunu yayınlarken (emrivaki ataklarındayım :)) Witcher 2 elime ulaşmış olacak.
Emrin vuku bulsun, *Witcher 2*'n hayırlı olsun.

Türkiye'nin biricik oyun dergisi, dergim, dergimiz (: Hepinize kucak dolusu sevgi point'i basıyorum. Sizi ziyaret etmek ve Oynayıp-Gezmek dileğiyle hoşça kalın... (OYUNGEZER RULES!!!)
Gökhan Havare
Gördüğün üzere mesajını on beş kişi yerine on bin kişiye birden gönderdim Gökhan. Diğer bir deyişle, Oyungezer yönetir!

***

ESKİ BİR OKURDAN YENİ BİR MEKTUP

Çok çok uzun zaman oldu size mail



Hakuna matata!



"Ailem oyun oynayarak bunları kazandığım için biraz şoka girdi ama istenirse oluyor sonuçta."

Hacked!

Bildiğiniz üzere artık her ay belirli bir konuyu ele alıyoruz Posta İdaresi'nde. Belirlenen konu hakkında yazmak zorunlu değil elbet, her zaman olduğu gibi aklınıza ne eserse onu yazmaya devam edebilirsiniz. Araya bu konu hakkındaki fikirlerinizi de (bu ay "teknolojiden uzak kalmak" konusunda olduğu gibi) sıkıştırsanız yeter.

Önümüzdeki ayın konusu, güvenlik. Sony'siydi, Sega'sıydı derken kısa süre içinde pek çok oyun firmasına ait kullanıcı bilgileri çalındı ve bir kısmı da internet üzerinden yayımlandı. Yaşanan bu olaylardan sonra, eskisinden farklı bir güvensizlik hissediyor musunuz? Herhangi bir önlem aldınız mı? Yazın, gönderin.

atmayalı. En son Tuğbek abiye (O zaman donanımın mail'lerini o cevaplıyordu ve ben de lisedeydim, şimdi üniversiteyi bitirdim siz düşünün artık ne kadar olmuş.) "Abi ben bunu beceremedim yea bir el atsana" temalı bir mail atmıştım, o da benim zamanının zombik takipçilerinden (minion'duk bir nevi hehe) olduğum için olsa gerek yayınlayıp sevindirmişti beni. Bu mail'i ise tamamen keyfi sebeplerden dolayı atıyorum. Aslında anlatacaklarım var size ve benim geçtiğim yollardan geçecek olan benden daha küçük okuyucularınıza. Büyükler de okuyabilir tabii onlara yasak demiyorum ama harala gürele sınavlarla uğraşırken anlatacağım şeylerin de akıllarında bulunması fena olmaz hani. Neyse hikâyemize dönelim efendim çok uzatmadan (ve makasa gerek kalmadan).

8 yaşından beri kendi kişisel bilgisayarıma (486dx100, 8MB RAM, 1GB HDD, aaaah ahh turbo tuşu bile vardı) sahip biriyim ve oyun oynamaya Doom'dur, Lion King'dir (arada sırıttı evet ama 8 yaşındaydım lan!), Desert/Jungle Strike'tır ne bileyim ilk NFS'dir (bunun için CD-ROM almıştık hatırlıyorum) gibi şeyler oynayarak başladık ve böylece an itibariyle 15 senelik amatör oyuncu kariyerime devam ediyorum. Çoğu aile gibi benim ailem de oyun oynamama nötral-negatif arası bir gözle bakıyorlardı, hâlâ da bakıyorlar. Babamdan az duymadım "Koskoca adam oldun hâlâ oyun oynuyorsun" diye ama bunları savuşturarak hep büyük bir zevkle oyun oynadım ve ileride (bunu birazdan anlatacağım sabredin) imkan buldukça da oynayacağım.

Benim de ilk bilgisayarım bir 386'ydı; 20MB sabit diski, 2MB belleği ve *yarım* MB ekran kartı vardı. İlk oyunlarımdan biri olmasa da *Lion King*'i bugün olsa yine oynarım! Hatta dur bakayım, DOSBox çalıştırır belki...

LGS'ye (şimdiki ismini bilmiyorum, Liseye Giriş Sınavı işte artık ne olduysa) Gran Turismo 2 oynayarak (markalara özel yarışlar hariç bitirmem iki veya üç ayımı aldı) ve LotR okuyarak (hızımı alamadım ikinci defa okudum bitirdikten sonra) çalıştım ve yaşadığım şehirde güzel bir Anadolu lisesini kazandım. Lisede ise biraz geç olsa da D2-LoD'a giriştik ki ne girişme, az kalsın üniversiteyi riske atıyorduk ama gayet başarılı bir şekilde (reklam gibi olmasın ama konuyla alakası var o yüzden yazayım) ODTÜ İnşaat Mühendisliği'ni kazandım. Ailem oyun oynayarak bunları kazandığım için biraz şoka girdi ama istenirse oluyor sonuçta.

Neyse konumuza geri dönelim. Forumda Diablo 2 başlığında fırtınalar estirirken orada iki insanla tanıştım, şu nasıl olur bu nasıl olur diye bir şeyler soran ve yardım ettiğim. Biri peşimden ODTÜ'ye geldi tesadüf olarak orada da çok görüştük. Diğeri ise zaten Allah'ın unuttuğu bir yerde iyi bir Türk firmasının altında bir inşaatta çalışıyordu. Bu abi bir inşaat mühendisiydi ve benim de ÖSS'de iki hedefim vardı. Ya geek'liğim ağır basacak bilgisayar mühendisliği okuyacaktım ya da baba da inşaat mühendisi olduğundan şantiyelerde büyüdüğüm için inşaat mühendisliği okuyacaktım. Biz bu abiyle çok konuştuk hem oyun hakkında hem de hayat hakkında. İş hayatı nedir nasıl olur gibilerinden. O zamanlar ICQ vardı tabii. Sonra MSN Messenger'da devam ettik. Şans eseri ortak bir tanıdığımız çıktı. Sonra Facebook çıktı oradan görüşmeye devam ettik biz de (tüm sosyal ağları geziyorum gördüğünüz gibi). Neyse sınava girdim, iyi bir puan aldım ama İTÜ/ODTÜ/Boğaziçi Bilgisayar Mühendisliği'ne yetmiyordu tabii. Ben de şöyle düşündüm: Bilgisayar benim hobim, eve gelince başına oturup rahatlamak isteyeceğim bir şey. Ben bunu mesleğim yaparsam eve gelince bunun suratına bakmak istemeyeceğim hobimden olacağım, o yüzden inşaat mühendisliği yazayım hem daha iyi yerde okumuş olurum. Böylelikle ODTÜ'ye girdim ve bir şekilde bitti okul. Sonra tabii ki iş aramacalar başladı. Verilen maaşlar beğenilmedi, iş beğenilmedi, e tabi bir yandan yurtdışı hevesi var milyar dolarlık işler yapılıyor Türk firmaları tarafından. Bu sefer büyük firmalara CV'ler yollandı ama o firmalara girmek de kolay değil hiçbir şekilde. Bu abim daha hiç yüz yüze buluşmamamıza rağmen bir firmada bana referans oldu ve şu anda o işle ilgili evraklarımı toparlıyorum, bir iki aya da dünyanın en büyük inşaat firmalarından birinin yaptığı 2 milyar dolarlık bir projenin ufak da olsa bir parçası olacağım üç yıllığına. İşin en güzel tarafı ise ailem ve arkadaşlarım sen bu referansını nereden tanıyorsun diye sordukları zaman bir oyundan tanıyorum cevabı üzerine şok olmaları.



İşte oyunlar bana bunu kazandırdı. Mükemmel bir hobi, güzel bir arkadaşlık ortamı, daha da güzel arkadaşlar ve bir iş. Bunlar için oyunlara ve özellikle de size ne kadar teşekkür etsem azdır. Kısaca diyorum ki diğer okurlarınıza (yani arkadaşlarıma) sahip olduğunuz hobiyi sakın bırakmayın. Size sosyal ortamı sağlayacak olan şey budur. Bir de ot gibi sınava çalışılarak bir şey yapılmaz. Stresten gidersiniz sonra. Rahat olun biraz. Bir de ne yapıp edip sevdiğiniz bir bölümü iyi bir üniversitede okumaya çalışın. İkisi birden olduğunda çok zevk alıyorsunuz. "Bu üniversite iyi bu bölüm ne bilmiyorum ama puanım yetiyor" diye yazarsanız pişman olma ihtimaliniz çok çok yüksek. Ebeveynleriniz göçüp gidecek bu dünyadan, eşiniz çocuğunuz deseniz onlar da öyle. Hayatta her zaman yanınızda olacak şey mesleğinizdir bunu sakın unutmayın.

Bizler oyunculuk hobisini meslek edinenler olarak seninle farklı bir yerde duruyor olsak da, oyunlar sayesinde "mükemmel bir hobi, güzel bir arkadaşlık ortamı, daha da güzel arkadaşlar ve bir iş" kazanmış olma noktasında buluşuyoruz (:

Usuldendir bir de soru sorayım bari: Malum yurtdışında çalışacağım ben, bu abonelik sistemi yurt dışına (Um-

man - Maskat) dergi yollar mı acaba?
Abonelik sistemimizin yurtdışına bir uzantısı yok ne yazık ki. En iyi ihtimalle dergileri burada bir tanıdığına aldırıp PTT ile yurtdışına postalatabilirsin; fazla masraflı olmayacaktır sanıyorum.

Ara vererek yazdım bu mektubu o yüzden kopukluklar olabilir, şimdiden özür dilerim. Yaptığınız şeyi çok güzel yapıyorsunuz, bizi de heveslendiriyorsunuz emin olun. Hepinize iyi çalışmalar.
Arda (aka BlackSilver) Türegün (eskiden BtG tag'i de vardı ama yıllardır bir şey yapmıyorum, o yüzden koymaya utandım ama zombik arkadaşlarıma selam olsun buradan)
Aa, şimdi BlackSilver deyince hatırladım vallahi seni. Tavsiyelerin için teşekkürler, başladığın bu iş de hayırlı olsun Arda. Umarım Umman'da umduğunu bulur, başarılı ve mutlu olursun. Ve umarım daha uzun seneler birlikte oyun oynarız.

***

İNDİRİLEBİLİR OYUNLAR HAKKINDA BİLGİ RİCA EDİYORUM

Merhaba, ben Aytaç Koyun. Öncelikle böyle harika bir dergi çıkardığınız için size teşekkür ediyorum, diğer oyun dergileri bana çok yavan geliyor. Size bir iki sorum var, cevap vermenizi rica eder, saygılarımı sunarım.

İndirilebilir oyun satın almak güvenli mi? Satın aldığımız oyunların ömür boyu bizim olacağına dair bir garanti var mı? Satın aldığımız oyunu bilgisayardan silersek ve o firma bir şekilde kapanırsa, sitesinin işlerliği durursa, satın almış olduğumuz oyunu bir daha oynayamayız. Nitekim kendi sitelerinden oyun satan bazı firmalar o oyunları artık sadece Big Fish veya GamesPlanet üzerinden satar hale gelebiliyor. Satın aldığımız oyunun ömür boyu bizim olacağına, firmanın oyunları sonsuza dek sitelerinde tekrar indirilebilir durumda tutacaklarına dair bir garanti var mı? En azından küçük, üç beş oyun bulunan firmalardan oyun almaktan kaçınmalı mıyız?
Oyunların sonsuza dek indirilebilir durumda kalacağına dair bir garanti yok ne yazık ki. Aynen dediğin gibi ilgili firma kapanır veya dağıtım ağının işlerliği durursa, yedeğini almış olsanız dahi, çalışmak için ayrı bir yazılıma veya aktivasyona ihtiyaç duyan oyunlara bir daha erişemeyebilirsiniz. Bu bağlamda oyunları kıytırık değil büyük bir dağıtıcıdan almak önem taşıyor.

Satın aldığımız oyunların "bize ait" olması konusunda da durum çok farklı değil. Beğenmediğiniz veya sıkıldığınız bir indirilebilir oyunu geri vermek, değiştirmek ya da bir arkadaşınıza hediye etmek gibi bir şansınız yok. Benzer şekilde çevrimiçi oyunlarda aylarınızı, yıllarınızı harcayarak geliştirdiğiniz sanal karakteriniz ve edindiğiniz sanal eşyalarınız üzerinde hiçbir hak iddia edemiyorsunuz mesela, çünkü o oyuna başlamadan önce kabul ettiğiniz sözleşme gereği hepsi dağıtımcı firmanın malı sayılıyor.

Şimdi bu söylediklerim üzerine, kafanızda indirilebilir oyunlara ya da genel olarak sanal ürünlere dair bir şüphe oluşmuş olabilir. Oluşmasın. Çünkü tuhaf ama aslında fiziksel olarak satın aldığınız oyunlar da size ait sayılmaz. İlgili oyunu yüklerken karşınıza çıkan son kullanıcı lisans sözleşmesini (EULA) üşenmeyip okuduğunuz takdirde göreceksiniz ki ödediğiniz ücret karşılığında yalnızca "sınırlı kullanım hakkı" elde ediyorsunuz. Yani ömür boyu bir yana, hiçbir zaman "size ait" olmuyor o oyun.

Günümüzde kutulu oyunların pek bir avantajı kalmadı doğrusu; bir tek eğer koleksiyon sevdalısıysanız ve oyunları Collector's Edition olarak satın alıyorsanız, yanlarında gelen güzelliklerden faydalanıp odanızın bir köşesinde sergileyebiliyorsunuz. Diğer yandan elinizdeki disklerin başına bir şey geldiği takdirde, o oyunu oynama hakkınızı tamamen kaybediyorsunuz. Dolayısıyla indirilebilir oyun satın almak göze alınabilir bir risk ve çoğu zaman fiziksel ürün almaktan çok daha avantajlı.

Bir de yeni çıkan her indirilebilir oyun satan şirketi bulabiliyor musunuz, buluyorsanız aramayla mı buluyorsunuz yoksa size bir yerden bilgi mi geliyor?
İşimiz gereği, bizim için her ikisi de geçerli.

Ben koleksiyon yapmak için inanılmaz sayıda oyun almak istiyorum ama her firmayı bilmiyorum. Bütün indirilebilir oyun satan şirketlerin bulunduğu bir web sayfası var mı?
Wikipedia'da var mesela böyle bir liste. en.wikipedia.org/wiki/Online_distribution sayfasına girip alttaki "Online distribution platforms" kutusundan "Games and software" başlığına bakabilirsin. Özellikle eski oyunlar için Good Old Games (www.gog.com) tavsiyemizdir; satılan oyunların DRM içermemesi harika bir özellik.

Teşekkür eder, saygılarımı sunarım.
Ben de bu güzel ve anlamlı soruların için teşekkür ederim Aytaç, kal sağlıcakla.

***

OYUNLAR VS KİTAPLAR?

Öncelikle tüm Oyungezer ekibi ve okurlarına Kuzey Kıbrıs'tan selamlar! Ben Can, 17 yaşında (yeni) bir Oyungezer okuruyum. Derginiz hakkında birçok şey duymuştum arkadaşlarımdan, sonunda haziran sayısını elime aldım ve uzun uzun okudum. Arkadaşlarım haklıymış, bu dergi MüthişÖtesiFantastikBirKarışım!!! Bu zamana kadar nasıl hiç okumamışım, şaşırdım. Neyse, lafı çok uzatmadan devam edelim.
Okumakla da yetinmemiş, hemen kağıda kaleme sarılmışsın, tebrik ederim.

Her şeyden önce, sormak istediğim bir soru var. Oyun ve animasyon sektörünün çok hızlı geliştiği su götürmez bir gerçek. Her geçen gün gördüğüm yeni ve başarılı animasyonlara hayranlığım artıyor. Küçüklüğümden beri de bu yöne ayrı bir ilgim vardı. Bu yüzden ben de ileride animasyon veya grafik tasarımı okumayı hedef bildim kendime. Sizce doğru yolu mu seçmişim?
"Doğru yol" olup olmadığı tartışılır ama bence gayet güzel bir seçim. Bugüne kadar ilgi duymanın ötesinde kendini eğitmeye, kendi çapında bir şeyler yapmaya çalıştıysan daha da güzel, hatta nefis.

Küçüklüğümde ilk oynadığım oyunlar (Mario gibi klasik oyunları bir yana ayırırsak) Empire Earth ve Nox isimli iki tane unutamayacağım oyunla başlar. Empire Earth, yaklaşık 10 yıl önce oynadığım ve beni strateji oyunlarına bağlayan oyun olma unvanına sahiptir. Nox ise benim



Mehmet Demirci, Call of Duty: Black Ops'ta bir Goyun amblemi yapmış.

Gezenti — Arda Türegün



Hırvatistan'ın Dubrovnik kentini ziyaret eden Arda, Oyungezer'ini de yanında götürmüş. Old Town'a inen teleferiğe binmektense, elinde dergisi, aşağı kadar yuvarlanmayı tercih etmiş.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Gönderdiğiniz her mektup için cennette yetmiş iki huri (ya da Nuri) sizi bekliyor!

“vay anasını” ifadesini ilk defa kullandığım oyundur. Bir rica etsem, Nox’un küçük bir fotosunu bir köşede paylaşır mısınız? (paylaşmazsanız bile sorun değil :D)
***Nox*’u oynamamıştım açıkçası ama artwork’lerini pek bir sevmiştim. Paylaştım gitti!**

Ayrıca, MW3 dediğiniz gibi piyasaya çıkamazsa, biz oyuncuların hali ne olacak! Kimse bizi düşünmüyor mu? Bize MW3 lazım!! :O
Çıkar çıkar, merak etme. Hatta hemen ayırıyorum sana bir tane. Normal fiyatı 69 TL ama madem Kıbrıslısın, sana 80’e bırakırım.

Şimdi gelelim asıl değinmek istediğim hassas konuya; bilgisayar oyunları, günümüz gençliğini nasıl etkiliyor gerçekten? Derin düşüncelere daldığım bir arada, kendi kendime bir tartışmaya tutulmuştum (evet, bazen yapıyorum ama aklımdaki sorulara en mantıklı cevapları böyle buluyorum). Acaba bilgisayar oyunları günümüz gençlerini (ben dahil) nasıl etkiliyor? Her geçen günde, bilgisayar dünyasıyla tanışan gençlerin sayısı gittikçe artıyor. Bunun zararlarından biri de bilgisayarlarla tanışan çoğu gencin gün geçtikçe eline daha az kitap alıyor olması. Sonuç olarak ise bir yerden sonra kitap hiç okumamaya başlıyor. Kitap okumayan bir yeni neslin ilerideki başarıları tartışma konusudur. Bu yüzden arada bir denge olmalı... Oyun oynadığımız kadar kitap da okumalıyız...
Daha fazla ve düzenli okumanın gerekliliği konusunda sana katılıyor olsam da, kurduğun mantığın hatalı olduğunu düşünüyorum. Bilgisayarla tanışmadan evvel insanlar daha çok okuyor değildi. Aynı insanlar bugün video oyunu diye bir şey olmasa sokakta top oynuyor, Facebook diye bir şey olmasa mahalle duvarında çekirdek çitliyor olacaktı. Kaldı ki oyun var, oyun var. Macera ya da rol yapma oyunu oyuncuları için okuma alışkanlığının yetersizliğinden belki ama yokluğundan söz edemeyiz sanıyorum.

22 Ağustos’ta yürürlüğe girmesi planlanan internet sansürü büyük tepki doğurmuştu. Birçok yerde çeşitli şekillerde eylemler ve protestolar yapılmıştı (ve yapılmaya devam ediyor). Bunlardan belki de en çok (internette) yankı uyandıranı 9 Haziran’da Anonymous’un TİB ve sansür destekçisi sitelere yaptığı DDoS saldırısı olmuştu. Her eylemde desteklenen esas konu, düşünce ve fikir özgürlüğünün kısıtlanamaz olduğuydu. Ama benim endişem, kitap okumayan ve kendini geliştirmeyen bir internet toplumunun kendi fikirlerini ne kadar iyi savunabileceğiydi. Yani kitap okumayan bir gençlik, kendi fikirlerini ne kadar sağlıklı üretebilir ki? İnsan önce kendi bakış açısını üretebilmeli ki bu fikri savunabilsin. Gençliğimizde bu özellik gittikçe azalıyor. Bence bu durum endişe verici.
Çok güzel bir noktaya değinmişsin. Belirli bir konuda yeterli bilgiye sahip olmadığınız takdirde, sağdan soldan duyduklarını benimseyip başkalarına aktaran bir aracı olmaktan başka bir işleviniz yok demektir. Kendiniz bir fikir üretmek bir yana, doğru ile yanlışı bile sağlıklı bir biçimde ayırt edemezsiniz. Gerçekten, buna razı mısınız?

Bu satırları okuyan hemen herkes internet sansürüne karşıdır sanıyorum. Dürüst olalım, kaçımız sansüre karşı bir Facebook grubuna üye olmak haricinde bir şeyler yaptı? Kaçımız bu konuda çıkan gazete haberleri haricinde bir şeyler okudu? Kaçımız kişisel çıkarlarımızı bir kenara bırakıp, sansürün neden yanlış bir seçim olduğunu insanlara, sokaktan herhangi birine doğru düzgün açıklayabilir? Bir düşünün.

Şimdi fark ettim ki Temmuz ayının konusu “teknolojiden uzak kalmak”mış. Benim ele almak istediğim esas konu da buydu zaten. Teknolojiden uzaklaşıp, biraz kitap okumanın bizim için ne kadar iyi olacağı. Tatil gelmiş artık, bilgisayar başında zaman öldüreceğimize gidip tatilin keyfini çıkarmak lazım. Belki 1-2 yeni kitap bitirmeli ve rahatımıza bakmalıyız. Kıbrıs’ta yaz zaten bir başka olur. Buranın bir denizi var, gözlerinize inanamazsınız B).
Tamam, kıskandım. Şimdi mutlu musun?!

Neyse, benim söylemek istediklerim bu kadar sanırım. Bana ve saçmalıklarıma ayırdığınız zaman için sonsuz teşekkürlerimi sunarım! Biliyorum çok yoğunsunuz, ama en azından yazımı okuduğunuza dair en ufak bir işareti sabırsızlıkla bekliyorum!
Can Aviral
Tahminimce bu mektubu üzerinde Real Madrid formasıyla, 2 saniye 28 salisede yazarak bir rekora imza attın Can. Biz de bir sonraki mektubunu sabırsızlıkla bekliyoruz.


Taşınma arifesindeki Orçun Turan, Oyungezer’lerden Oyungezer yazmış.

“Benim endişem, kitap okumayan ve kendini geliştirmeyen bir internet toplumunun kendi fikirlerini ne kadar iyi savunabileceğiydi.”

***

YAMAMAK YAMALAMAK

Eren Abi kafam şu aralar çok (az) karışık. Crysis 2’ye hep bir yama geliyor, daha hiçbirisini yüklemedim. Daha doğrusu hangisini yükleyeceğimi bilmiyorum. En son çıkacak 1.9 varmış. Sadece bunu yüklesem olur mu? Yoksa sırayla 1.1, 1.2 diye mi yükleyeceğim, nasıl ve nereden yükleyeceğim bir yardımcı olsan. Bir de unutmadan sorayım, 27 Haziran’da DX11 yaması çıkacakmış, bunu nereden ve nasıl indireceğim? Cevaplarsan çok sevinir, sevabına Crysis 2 multiplayer’ında haritanın ortasında 30 dakika boyunca dururum.
Mustafa Can Bolel
Merhaba Mustafa Can. *Crysis 2*’den bağımsız olarak, herhangi bir yamayla ilgili göz önünde bulundurman gereken iki temel ölçüt var. Birincisi, oyunun hangi sürümüyle uyumlu olduğu. Bazı yamalar hepsiyle uyumluyken bazıları sadece Direct2Drive sürümünde, sadece kutulu sürümünde, hatta sadece Amerika’da satılan kutulu sürümünde çalışabiliyor. İkinci olarak yamaların bir kısmı aynı oyun için önceden yayımlanan diğer yamaları da içerirken, bazıları (“1.1 to 1.2” gibi) içermiyor. Senin durumunda *Crysis 2*’ye ait bütün yamaları sırayla yüklemen gerekmiyor, sadece sonuncusunu kurman yeterli.

Yamaları Oyungezer DVD’sindeki Yamalar bölümünde bulabileceğin gibi yapımcı/dağıtımcı firmanın resmi sitesinden veya FilePlanet gibi oyunlarla ilgili dosyalar barındıran sitelerden de indirebilirsin. Eğer Steam kullanıyorsan kayıtlı oyunlarına ait güncellemeleri otomatik olarak indirip yükleyecektir, dolayısıyla senin ekstra bir şey yapmana gerek yok.

Umarım cevap yeterli olmuştur. Olmadıysa söyle, otuz dakika boyunca Skyline’ın ortasında tek ayak üzerinde bekleyeceğim.

Böylelikle bir kez daha postaların ve de idarelerin sonuna geldik. Hoşça kalın, sağlıklı kalın, benim gibi sırf sağlığın kıymetini hatırlayabilmek için bilerek hasta olmayın.
-Eren Okka

İdaresiz

Geçen ay büyük bi alışveriş merkezinden Oyungezer alıyordum dergiyi kasiyer kadına verdim yanındakine Oyungezer’in görüntüsü yine değişmiş dedi,oda her ay değişiyo bu derginin görünüşü dedi.Lan şimdi dergi her ay aynı tiple aynı kapaklamı çıksın deyyus.
Arda Köroğlu

Ne yapsak yaranamıyoruz yurdum insanına.

Günlerden bir gün zibilyonuncu kere Dragon Age 2’de Hawke/Anders öpüşme sahnesini izlemekte olan Ece’nin gözüne yatağın üzerinde duran Oyungezer haziran sayısı takılır. Bu kutsal varlığın çağrısına kulak veren Ece, alır eline dergiyi ve tesadüfe bakın ki “Posta İdaresi” sayfası açıktır...
Ece Yılmaz

“Want a sandwich?” (Mektubun geri kalanı da güzeldi aslında ama sığmayınca buraya sıkıştırıverdim, kusura bakmazsın artık.)



PIXEL

SON JETON



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

Son Jeton sayfalarımızın adını koyarken aklıma gelmemişti ama oyun salonunda **son jetonuyla** kalan çocuğun "hayat" kavramıyla arasında bir metafor olabilir mi dersiniz?

Mesela son jetonunuzu en iyi bildiğiniz oyunda harcayarak salonda geçireceğiniz süreyi uzatır mısınız? Salonda daha uzun kalmanın, mutlu ve güvendiğiniz bir yerde kalmak anlamına geldiğini belirtmeme gerek yok. Yoksa az bildiğiniz bir oyunu oynayarak yeni bir şeyler denemeyi daha uzun süre orada kalmaya tercih mi edersiniz? Veya o son jetonla birinin yanına girerek "ilerlemeli" bir oyunda başarılara mı imza atmaya çalışırsınız? Hem paylaşmayı da öğrenirsiniz belki? Yanına gireceğiniz kişinin oyunu ne denli başarılı oynadığına dikkat etmez misiniz? Belki de tek oynamayı seviyorsunuzdur, rakip olunan bir oyunda birisinin yanına girersiniz, onu oyun dışına atacak tek hakkınız vardır? Başaramazsanız gider, başarırsanız oyun size kalır. En azından oyun bitene kadar bu böyledir. Hem yenerseniz siz daha "iyisinizdir". Belki de o jetonu bir süre harcamazsınız; oyunda tecrübesiz birine sokulur ve bazı bölümleri geçmek için yardım etme teklifinde bulunursunuz? Böylece onun oyun ömrü uzadığı gibi tecrübesi de artar, size minnettar kalır, hem de siz salonda biraz daha fazla kalmış olursunuz. Yardım etmek istemiyorsanız da diğer oyuncuların ekranına bakar, onları izler, nasıl oynadıklarına dair kuru tespitler yaparsınız kafanızdan, taktikler öğrenirsiniz. Hiç olmadı, son jetonunuzu kullanmaz yine de gidersiniz salondan. Belki *bir dahaki sefere harcarım jetonumu burada* diye arkanıza bakmadan, bir daha salona gelme ihtimalinizi bilmeden gidersiniz. En güzeli de; jetonunuzu sizden daha fazla eğlenmeye ve o oyunu öğrenmeye ihtiyacı olan bir oyuncuya vermeniz olur, *benim az işim var, sen oyna keyifle* der, jetonu avucuna bırakıp hızla uzaklaşırsınız salondan…

Evet evet, siz olsanız "son jetonunuzla" hangisini yaparsanız?

AYIN ÖNERİLERİ

One Love Fest, Bon Jovi, Rock'n Coke, Judas Priest etkinliklerine gidilir.
Incendies filmi izlenir.
Arch Enemy, Limp Bizkit ve My Morning Jacket'in son albümleri dinlenir.
twitter.com/**volkan_turan** takip edilir. Ayıp ama!

GICIR COMMODORE 64'LER!

Yanlış okumadınız, evet, C64 almaktan bahsediyoruz, hem de antika olanından değil! Commodore PC markasına sahip şirket, yenilenmiş donanımıyla birlikte C64'lerin montaj aşamasında olduğunu ve muhtemelen siz bu satırları okurken de satışa başlanmış olacağını duyurdu.

Bu yeni Commodore 64'te Intel Atom işlemci, Nvidia ION platform, 4GB'lık RAM, DVD-ROM ve kablosuz ağ desteği gibi özellikler yer alıyor. İçindeki emülatör sayesinde de C64 oyunları rahatlıkla oynanabilecek. Fiyatı ise 600 dolar. Eğer bunun yanına Bluray oynatıcı isterseniz 900 dolar oluyor bu fiyat. Elinde OEM parça olanlara ise C64 kasası 300 dolara satılacak. Evet, şimdi kim demişti C64 öldü diye? Elini kaldırsın lütfen!





HADİ SPACE INVADERS KOL SAATİ ALALIM!

Erkek çocukların hayatlarındaki bir dönemi kol saati merakıyla geçirdiğini bilmeyen yoktur. Hâlâ hayatının o dönemini yaşayanlar kadar Space Invaders severleri de ilgilendiren bu habere kulak verin (Dayı stayla). Taito ve İsveçli firma Romain Jerome ortak bir çalışmayla Space Invaders'ın çok şık bir kol saati yapımına gitti (sınırlı sayıda). Renkli ve siyah-beyaz versiyonları olan saatin çelik kasası gerçekten çok sağlam. Şöyle söyleyeyim, saat Apollo 11 kapsülünde kullanılan madde ile giydirilmiş. Kayışı her bileğe uygun ve özel bir de kilit sistemi var. Kolunuzdan düşmesin, düşse de bir şey olmasın diye her şey yapılmış. Fiyat mı? Boşver fiyatı ya, ne güzel okuyordunuz sayfaları (10-15 bin dolar arası diye düşünülüyor!).





BİR KARDEŞ SEVGİSİ HİKAYESİ!

Andrzej Zamoyski ve kardeşi Adam bundan 20 yıl önce yeni oyuncakları NES ile tanışmış ve kendilerini direkt Super Mario'ya kaptırmışlardı. Andrej Mario'yu seçer, kardeşine de Luigi kalırdı. Onların hayali birlikte bir oyun geliştirmekti, aynı çatı altında... Andrzej Londra'daki Headstrong Games'te hayalinin işini buldu ama Adam *akut lenfoblastik lösemi* hastalığına yakalandı. Üç yıllık bir tedavi sonucu Adam düzeldi ve Zynga Mobil UK'de işe girdi. Aynı çatı altında olmasa da ikisi de oyun geliştirme işindeydi… Bu yılın şubat ayında ise Adam'ın hastalığı tekrar nüksetti ve artık tek umudu kemik iliği transferi. Gönüllü donörler arasında kardeşi Andrzej'in iliği en iyi eşleşmeyi sağladı. 27 yaşındaki Adam'ın ilik nakli bu yıl içinde gerçekleştirecek ama sonucun garantisi yok.

Andrzej artık Lionhead Studios'ta (Fable için) görsel tasarımcı kadrosunda çalışıyor ve kardeşinin doğum günü için ona çocukluk anılarından bir hediye hazırladı. Bildiğimiz Super Mario kutusunu önlü ve arkalı olarak yeniden tasarladı. Ön tarafa kardeşini temsilen Luigi'yi koydu ve arka tarafa da çok içten bir not yazdı. Ekran görüntülerine Luigi'yi de ekledi. Bunu o kadar iyi başarmıştı ki kardeşi Adam bir süre durumu anlamadı. Ta ki arkadaki notu okuyana dek.

Adam şu anda University College Hospital London'da kalıyor. Kardeşi Andrzej de hastane masrafları için bağış topluyor. Şu anda 4.000 pound civarındalar. Eğer 5000'i yakalarlarsa Microsoft hedefin iki katını kendilerine bağışlayacak. İlgili adres için: **www.justgiving.com/SuperMarrowBros**





DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Tuğbek: Pıssst… Sinan.. Sinan. Burdayım….
Sinan: Ya ne kaldırdın sabahın köründe!!!
Tuğbek: Şşşşşş…. Sessiz ol… Gel gel…
Sinan: Ya napıyon olum niye saklanıyon arabanın arkasında?
Tuğbek: Hayatımızın macerasına çıkıyoruz. Getirdin mi çantanı?
Sinan: Ne çantası?
Tuğbek: Olum çantanı hazırla yanına pijama, temiz tişört al dedim ya.
Sinan: Ya nolduğunu bana da söyliyecek misin? Evden mi kaçıyoruz?
Tuğbek: Hayır tatile çıkıyoz!
Sinan: Hö?!?
Tuğbek: Atlicaz arabaya, yol yapıcaz sabah akşam, acıktıkça yarım ekmek köftecilerde konaklicaz. Tepemizde güneş yükselirken Yalova'ya doğru güneşi görücez. Sizin yazlıkta da kalırız bir iki gün!
Sinan:…
Tuğbek: Nasıl süper fikir di mi? Ben her şeyi planladım merak etme…
Sinan: Sen araba sürmeyi biliyor musun?
Tuğbek: Hıhı babamın sözü vardı ortaokula başlayınca öğreticem diye.
Sinan: Peki araba?
Tuğbek: Baaaakkk
Elindeki anahtarları sallar
Sinan: Babanın arabası mı! Öldürür seni!
Tuğbek: Ya dönüşte biraz dayak yeriz ama olsun napalım.
Sinan: Ya polisler tutuklarsa, ya arabayı çarparsak?
Tuğbek: Düşündüm ben her şeyi, bak dedemin kasketini aldım, bunu takınca anlaşılmayız. Hadi bin bin…
Sinan: Ölürsem senden bilcem.
Tuğbek: Anahtarı çeviiir… Ortadakine baaas… Kolu ittiiir… En sağdakine baaas…
Sinan: Ya ben vazgeçt…
Vıııınnnn… Booum.. Güüüümmm.. Kraaşşşşzz!!!
Sinan: Anneeaaa!!!
Tuğbek: Haaasss… Sinaaaan kaçma dur napçam beeen!!!
Sinan ışık hızıyla koşmaktadır
Tuğbek: Ühüüü gitme! Babam öldürcek beni!

UNUTULMAZ SERİLER

-"ANNE BANA NİYE PIKACHU ALMIYORSUNUZ?" DİYOR, "BİZDE NİYE YOK?" DİYOR!!!

POKEMON



Kıymetli OGZ okurları, eğer benim gibi çocukluğunu 90'larda yaşayanlardansanız (en sağlam dönem, hiç tartışmam) *(80'leri tatmayan gençler işte peh – Volk)* ya Kaptan Tsubasa ya da Pokemon fenomeninin ülkemizdeki milyonlarca esirinden biri olduğunuza kalıbımı basarım. Aranızda animesini, oyunlarını takip etmeyen, kartlarını, tasolarını oynamayan var mı? Eğer varsa ilerde kökü çocukluğunuza dayanan çok ciddi problemler yaşayacaksınız, benden söylemesi.

Ama bizim kadar ballı olmayıp çocukluğu böcek yakalamakla geçen **Satoshi Tajiri**, bir canavar yaratacağını bilemezdi. Yıllar sonra sokakta link kablosuyla GameBoy'da kapışan iki çocuk gören Tajiri, bunu çocukluğunu adadığı "yakalama" konseptiyle birleştirmeye karar verdi. Gene kendisi gibi yakaladığı canavarları cebinde taşıma fikri de ortaya yeni bir çılgınlığın adını çıkardı: Pocket Monsters, nam-ı değer Pokemon.

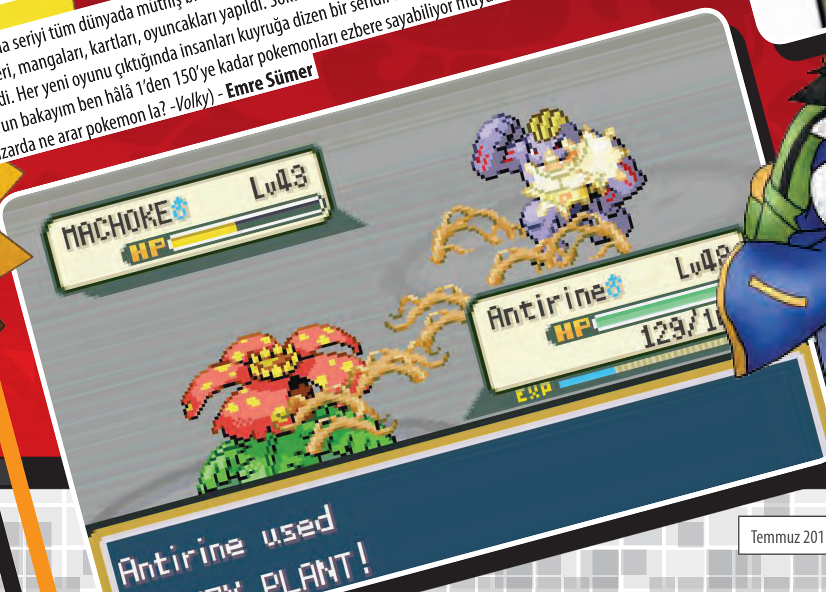


Tasarımlarını Satoshi'nin yakın dostu **Ken Sugimori**'nin yaptığı 151 pokemonu oyuncuların yakalayıp eğittiği ve en sonunda kendi gibi eğitmenlerle savaştırdığı bu RYO 1996'da öylesine sevildi ki satışları 10 milyon gibi inanılmaz bir sayıya ulaştı. İnanın bu olay o dönemlerde gerek Virtual Boy faciası gerekse GameBoy'un son günlerini yaşamasıyla baş aşağı giden koskoca Nintendo'yu ipten alan olaydır. Ben de ufacık sprite'lere bakmaktan midem bulanana kadar Pokemon Blue oynadığımı dün gibi hatırlıyorum (ve GB için kumandalardan pil çaldığımı). Köşemizin adından da anlayacağınız gibi Pokemon'un da bir seriye dönüşmesi uzun sürmedi. Ama hakkını yememek lazım, her seferinde küçük de olsa gece-gündüz döngüsü, pokemon çiftleştirme gibi yeni özelliklerle kendini geliştiren başarısını katladıkça katladı ve belli bir kaliteden aşağı pek düşmedi. Şu an 15 yılda toplamda **200 milyonu** (yazıyla iki yüz milyon) bulan satışlarıyla tarihin en çok satan ikinci serisidir Pokemon.

Ki bu da seriyi tüm dünyada müthiş bir fenomen haline getirdi. Yan oyunlarıyla beraber 50'ye yakın oyunu çıktı, filmleri, mangaları, kartları, oyuncakları yapıldı. Sokaklarda pokemon cosplay'i yaparak dolaşan manyaklar bile türedi. Her yeni oyunu çıktığında insanları kuyruğa dizen bir seridir Pokemon.

Durun bakayım ben hâlâ 1'den 150'ye kadar pokemonları ezbere sayabiliyor muyum? Ya sen Volkan? (Bizim pazarda ne arar pokemon la? *-Volky*) - **Emre Sümer**









G-MAN

G-ENE Mİ SEN?

Kıymetli okurlar, aylardır şu köşede birbirinden önemli oyun karakterlerini yazıyorum ama inanın G-Man kadar gizemlisini ne gördüm, ne işittim. Adamın ne ırkı, ne yaşı, ne de amacı belli çünkü. Ortaya çıkış hikâyesi bile bir acayip. *Half-Life* yapılırken düşman taraf olarak planlanan Black Mesa güvenliği, bir NPC'ye göre o kadar akıllı çıkmış ki oyundaki bütün iyi ve kötü karakter seçimlerini baştan aşağı değiştirmişler. Bu yüzden tam olarak iyi ya da kötü diyemeyeceğimiz bir karakter arayışına girmiş ekip. Bunun için de gayet ifadesiz, Türkçesiyle söylersek "odun" bir karakter yaratıp ismini de devlet ajanının kısaltması anlamına gelen G-Man (Government Man) koymuşlar.

Aslında G-Man'in açılımı konusunda bir teori daha var. Buna göre G-Man aslında Gordon'un ta kendisi, ve "G-Man = (G)ordon Free(Man) = G-Man+ Ordon Free". Buradaki "Ordon Free" de yeniden yaratmak anlamına "Redone For"dan geliyormuş. Bu zorlama teoriyi üreten arkadaşların biraz dışarı çıkıp temiz hava almasını öneriyorum acilen.

Mavi takımsız ve Bond çantasız dışarı çıkmayan G-Man, **Michael Shapiro** tarafından seslendirilmiş ve yüz animasyonlarını yapan **Doug Wood** tarafından da iyice ruhsuz bir adam haline getirilmiş. Hatta Wood "Oyuncular G-Man'in asıl amacının ne olduğunu anlayamasın diye haftalarca ayna karşısında mimik çalıştım" diyerek ortada bizden kaynaklanan bir idrak sorunu olmadığını açıklamıştı zamanında. Ha bu arada G-Man'e "adam" dediğime de bakmayın çünkü insan olduğu bile meçhul kendisinin. Hangi insanın boyutlar arası seyahat, zamanı yavaşlatma yeteneği ve telepatik güçleri var ki? Xen'in lideri Gordon'a onun insan olmadığını ima etmiştir. Bir tek biz mi tanımıyoruz bu adamı yoksa?

Kendisinin bütün Half-Life evreninde ne halt yediği de pek belli değildir. Çoğunlukla Gordon'un ulaşamayacağı yerlerden kendisini izlemekte ya da üstünü başını düzeltmekte, bazen de inanılmaz güçleriyle anlamsız biçimde yardım etmektedir. Olaylar sona erince de Gordon'un karşısına çıkıp buz gibi ses tonuyla reddedemeyeceği tekliflerde bulunur. Kendisinin Episode 3'te büyük bir rol alacağına inanılıyor. (*Episode 3 iptal, biz ona HL3 diyelim –Volk.*)

Bütün bu gizemli ve sıradışı özellikleri G-Man'i kısa sürede en oyun tarihinin en popüler karakterlerden biri haline getirdi. GameDaily'nin en kötü 25 karakter listesinde beşinci sırada yer almış, yıllardır sevenlerinin bitip tükenmek bilmeyen teorilerine konu olmuş bu ustaya saygılarımı sunmak için şimdi müsaadenizle biraz deathmatch yapıp bilinmeyen yerlere bomba koymak istiyorum.

KİMLİK

Doğum Yeri / Yılı: Bulabilene aşk olsun
Yapımcı Firma: Valve
Mesleği: Odunluk, karizmayı çizdirmemek, garip iş teklifleri
Favori Platformları: PC







PSN



WIZARDRY: LABYRINTH OF LOST SOULS

Burdan sola mı dönüyorduk?

En sevdiğim oyun tarzının King's Field, Eternal Ring gibi first person-RPG'ler olduğunu söylersem yalan olmaz. Çünkü bana gerçek bir macera hissini en çok veren oyun türü budur. Ne yazık ki bu türe ait başarılı oyun sayısı çok fazla değil. İşte Wizardry serisi de benim gibi meraklı zindan gezginleri için bulunmaz bir nimet. PS3'e özel olarak yapılan bu yeni versiyonda dört ırk ve sekiz karakter sınıfı arasından seçim yaparak karakterimizi yaratıyoruz. Daha sonra da yanımıza bizim gibi maceracı başka yoldaşlar bularak zindanlara dalıyor, canavarlarla kapışıyor, hazineler arıyor, gizli geçit ve tuzaklardan bolca geçiyoruz. Şehir ve zindanlar da kamera birinci şahısken olayın içine savaş girince klasik sıra bazlı sisteme dönüyoruz, ki inanın özellikle boss savaşları gayet iyi stratejiler gerektiriyor. Gerçi epey zor yapmışlar ama şahsen benim için saatler uçtu gitti farkına bile varmadan. Benim gibi artık tozlu zindanların küf kokusu olmadan yaşayamayan klasik RYO'culardansanız şiddetle tavsiye edilir. **- Emre Sümer**



Platform: PS3, XBox 360 dahil olmak üzere aklınıza gelebilecek her konsol
Çıkış Tarihi: 16 Şubat 2011
Fiyat: 10$
Yapımcı: Digital Leisure
Oyuncu Sayısı: Tek

XBLA



SEGA RALLY ONLINE ARCADE

Hızlıyım ama öfkeli değilim

Hayatım boyunca hız tutkunu bir adam olmasam da yarış oyunlarını daima stres atıcı ve rahatlatıcı bulmuşumdur. Hele ki Ridge Racer'ın üzerine yarış serisi tanımam ama oynanışı kolay ve daha arcade ruhlu yarış oyunlarına da hayır demem. Sega Rally Online Arcade de tam böyle bir oyun işte. Oynaması, öğrenmesi oldukça kolay, zira arabaların hiçbir şekilde dönmemesini simülasyon sanan günümüz yarış oyunları mantığına nazaran çok daha eğlenceli bence. Sega Rally ve Evo'nun HD kombinasyonu tadında yapılmış oyunda 13 farklı araba ve 5 farklı pist mevcut. Birçok farklı oyun modu da elbette. Tabii benim gibi bu tarz yarış oyunlarının mantığını kolay kapıp AI'ye toz yutturanlardansanız (bir o kadar da alçak gönüllüyümdür) oyun bir süre sonra fazla kolay gelebiliyor. O zaman da er diyarı online seçenekleriyle tüm dünyadaki rakiplere, onların hayalet arabalarına, leader board'lara falan da meydan okuyabilirsiniz. Dediğim gibi arcade bir sürüş tadı arayanların parasının hakkını bence veriyor. Önerilir...
-Emre Sümer



Platform: XBoX 360, PS3
Çıkış Tarihi: 18 Mayıs 2011
Fiyat: 800 MP
Yapımcı: Sega
Oyuncu Sayısı: Piste kum bunda oyuncu

PİKSELHAFIZA

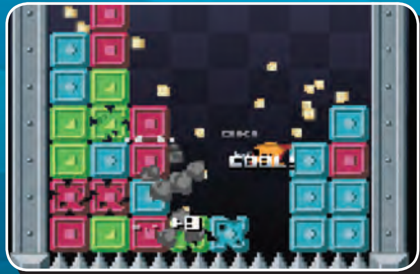
PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



SKINNY

BİRAZ LIMBO GİBİ…

Tomas Brush'ın özenle yaptığı bu oyun 2D atmosferik bir platform oyunu. Biz bu oyunun kralını Xbox 360'ta Limbo ile görmüş olsak da tek kişilik ve bağımsız bir proje için harika bir oyun Skinny. Atlama zıplama gibi klasik platform oyunlarıyla özdeşlemiş hareketler kadar, kanca, duvardan zıplama, platformları kırmak gibi diğer hareketlerle bulmaca çeşitliliği sağlanmış. Pek çok seviye bölüm tabanlı bulmaca olduğu gibi keşif tabanlı bulmacalar da var. Upgrade'ler ile gelişmeniz mümkün ve müzikler bir harika! İlginç de bir konusunun olduğunu belirtelim. Bir kere başına oturursanız bitirmeden kalkmanız zor ama kalkmak isterseniz de sorun değil; oyun save sistemi kullanıyor.
http://bit.ly/lqB9Vb



SUPER PUZZLE PLATFORMER

GERÇEKTEN DE SÜPER!

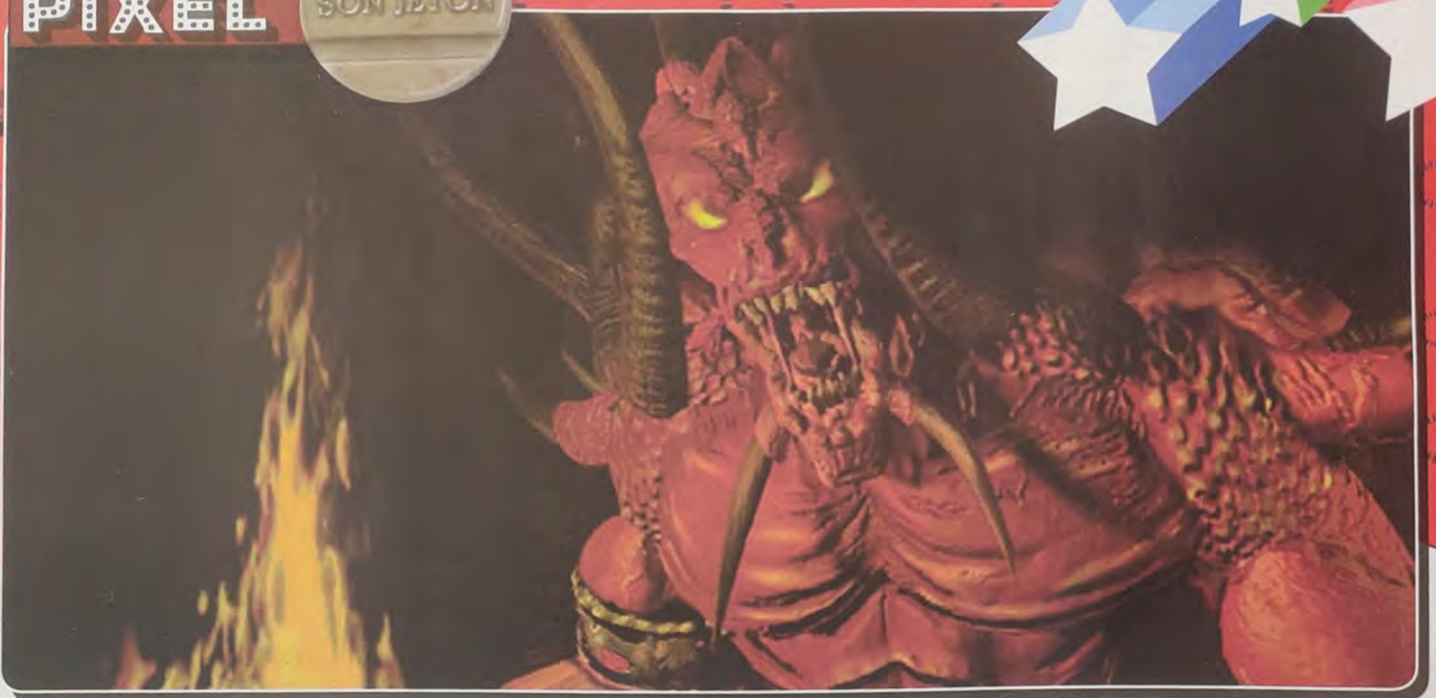
İşte karşınızda, yeterince destek görürse sosyal paylaşım sitelerinde hit olabilecek bir oyun. SPP ufak boyutlarda ama çok eğlenceli oyunlar kervanına son katılan bağımsızlardan. Tetrisvari ekrana yukarıdan düşen kutucukları elinizde silahla yok etmeye çalışıyorsunuz. Bu hem amacınız hem de bir noktada yapmamanız gereken bir aksiyon aslında. Çünkü ekranın en dibine düşerseniz ölüyorsunuz. Aynı renkli tüm küpler bir anda patlayabildiği gibi etrafınız kırılmaz küplerle de dolabiliyor. Nereye ateş ettiğinizi iyi seçmelisiniz. Bu sırada kafanıza küp düşerse gücünüz gidiyor. Şimdilik sadece indirip oynayabiliyorsunuz ama Facebook'a düşmesi yakındır. Kesinlikle deneyin.
http://bit.ly/lliaSZ



LEARN TO FLY 2

KAÇAN DEĞİL UÇAN PENGUENİM BEN!

İlk Learn to Fly oyunu milyonlarca kez oynanmış ve pek çok ödül almıştı. Pengueni daha uzağa uçurmaya çalışıyor, bu sırada puan kazanıyor, bu puanlarla penguene daha hızlı gitmesi için araçlar takıyor, daha uzağa gidiyor, daha fazla puan kazanıyor… Şeklinde ilerliyordu bu konu. İkinci oyunda da aynısını yapıyorsunuz. Bu sefer rampa mesafesi, rampa açısı ve yakıtınız gibi özellikler de çok önemli. Toplam 7 dalda güçlendirmeler yapıp The Wall'u yıkmaya çalışıyorsunuz. Bu ikinci oyun kesinlikle ilk oyundan daha kaliteli ve keyifli. 54 günde bitirdim oyunu, bakalım sizin ilk bitirişiniz kaç gün sürecek! *(Meydan okuma ünlemi mi o? -Serp.)*
http://bit.ly/ilGU70



DIABLO

SİZ HİÇ AYIŞIĞINDA DIABLO'YLA DANS ETTİNİZ Mİ?

-CAN ARABACI

Volkan'la Son Jeton için geliştirdiğimiz bir döngü var. O bana ne zaman "Son Jeton! Acil!" diye mail atsa ben de ona "Diablo?" diye cevap atıyorum. Şimdiye kadar cevap hep "Başka bir şey yazalım, Diablo 3 havasına girince yazarız onu" olurken bu sefer karşılık olarak "Olur, yaz hadi" gelince döngüyü sonunda kırmış olduk. Ve şimdi buradayız, bu iki sayfada size efsanenin çıkış noktasını anlatmak için ne yazmam gerektiğini düşünüyorum. Ne de olsa Diablo diyince akan sular duruyor...

Diablo 1, birçoğumuzun belki de ilk bağımlılığıydı. Önüne geleni vur-kır-parçala metodunun içine çok fazla insanın farkında olmadığı, klişe ama oldukça leziz ve zengin bir arkaplan hikâyesi serpiştirmişti. Kimimiz bu parçaları fark etti, kimimiz ise "Diablo'nun hikâyesi mi var?" demekle yetindi. Ancak oyun iki tarafa da keyifli vakit geçirtmeyi başardı. Bir noktada her halükarda "Bir kat daha..." hastalığı kanımıza girdi çünkü. (O sıralarda ikinci oyunda kat yerine "item" hastalığına tutulacağımızdan habersizdik.)

Seçebileceğimiz üç farklı sınıf vardı Diablo'da. Yakın dövüş söz konusu olunca yıldızı parlayan Warrior, büyüleriyle düşmanlarını kızartan Sorcerer ve son olarak ok-yay ikilisiyle iskeletlerin göz çukurlarını hedef tahtası olarak kullanmayı seven Rogue. Ancak her ne kadar her sınıf kendi alanında daha uzman olsa da sınırlar çok belirgin değildi ilk Diablo'da. Bir elinde kılıcı varken diğer eliyle yıldırımlar yağdıran bir Warrior ya da asasıyla vurdu mu rakibinin kafatasını ezip toza çeviren bir Sorcerer olmak da elimizdeydi. Ancak her ne kadar sınıf yapısı çok özgür olsa ve büyük bir serbestlik sağlasa da her sınıf en iyi performansı kendi uzmanlık alanında veriyordu.

"FRESH MEAT!"

Diablo 1'in bariz şekilde ikinci oyundan üstün olduğu (ve Diablo 3'ün de sahip olduğu) bir nokta da rasgele karşımıza çıkabilen görevler. Bir oynadığımızda katedralin girişindeki yaralı bir adamdan kendisini bu hale getiren kişiyi öldürme görevini alabilirken, bir diğer oynadığınızda kilisenin girişinde kimseyi bulamayabiliyorduk mesela (kimseyi bulamazsanız halinize şükredin, nice genç oyuncu bu görevi yapmaya çalışırken korkudan oturduğu sandalyeyi terk edip popo üstü yere düştü bir bilseniz...). Veya bir diğer oynadığımız seferde Tristram'ın zehirli su kuyusunu temizleme görevini alırken Kral Leoric'in iskeletiyle ilgili görev hiç karşımıza çıkmayabiliyordu. (Karşınıza çıkmazsa üzülmeyin, Diablo 3'te geri geliyor o da)

Görevler, itemlar, indikçe daha da derine inip bitmek bilmeyen rasgele yaratılmış zindanlar... Bunları Diablo'nun bağımlılık yapıcı özelliklerini kısaca özetlemek için kullanabiliriz. Ancak bizi o zamanlar 56k modemlerimizi yakma riski, yüklü telefon faturaları ve dolayısıyla asıl bağımlılığımızla tanıştıran oyunun Multiplayer özelliği olmuştu. Arkadaşlarınızla bir araya gelip Battle.Net'in kapısından içeriye girdiniz mi bir daha geri dönüşü olmuyordu o adımın. Beraber Diablo'nun ve yara-

> **Bunu biliyor musunuz?**
>
> Bir aralar (özellikle dönemin çeşitli şarkılarında) moda haline gelmiş backmasking ile kaydedilmiş mesajları biliyorsunuzdur. Çoğunlukla "satanist" içerikli olduğu iddia edilen bu mesajlara Blizzard'ın da cevabı şeytanın ta kendisiyle olmuş. 16. Kata indiğinizde çalan ses dosyasını bulup tersten dinlerseniz "Eat your vegetables and brush after every meal" (sebzelerinizi yiyin ve dişlerinizi her öğünden sonra fırçalayın") mesajıyla karşılaşıyorsunuz. Blizzard'dakilerin espri anlayışını çok başarılı bulduğumu söylemiş miydim?





Soru: Ben giderim o gider, peşimde tın tın eder?
Cevap: Partimdekiler...

tıklarının kökünü kazımanın keyfi bir yana, eğer çok iyi tanıdığınız arkadaşlarınızla oynamıyorsanız her an birinin sizi sırtından bıçaklaması ya da eğer ölürseniz eşyalarınızı alıp kaçması riskiyle gerilim yaşıyordunuz (bazen çok iyi tanıdığınızı sandığınız arkadaşlarınızın içindeki açgözlülük de ortaya çıkıyordu gerçi). Bir şekilde sırtınızdan bıçaklanmadan 9. kata inmeyi başardığınızdaysa genelde ertesi gün bir sınavınızın olduğunu ve havanın aydınlandığını farketmenizle ancak bırakabiliyordunuz. Ve sınava giderken aklınızdan geçen şey "Eve dönünce 4 kat daha insem, akşama Hell'e gelmiş olurum." düşüncesi oluyordu. (Ahh, ahh. Eski güzel günler...)

Diablo: Hellfire

Diablo 1'in Sierra On-Line tarafından yapılmış bir ek pakede sahip olduğunu biliyor muydunuz? 1997 yılında Sierra'nın Synergistic Software bölümü tarafından geliştirilen bu ek paket bir büyücünün bir ayin sırasında yanlışlıkla Na-Krul adında bir iblisi serbest bırakmasını konu alıyordu. Eh, iblis avcısı rolünü alanın biz olduğunu söylemem gerek yok sanırım? Bu ek paket Diablo'ya iki yeni zindan ve daha bir sürü ekstra eklemenin yanında bir de yeni sınıf içeriyordu; Monk. Ancak tek sınıfla yetinemeyen bazı oyuncular oyunun command.txt dosyasını kurcalayarak gizlenmiş iki sınıf daha buldular; Bard ve Barbarian. Evet, evet, Barbarian'ın aslında ilk çıkışını yaptığı yer Hellfire'ın ta kendisi. Ancak tabii, oyun Blizzard'ın kendisi tarafından geliştirilmediği ve Diablo 1 kadar başarılı olamadığı için resmi olarak geçerli sayılmadı ve Diablo 2'nin hikâyesi Hellfire'ı yok saydı. Yine de Hellfire'daki bazı özelliklerin Diablo 2'ye taşındığı da gözümüzden kaçmadı değil.

Map of Stars

Diablo 1'i oynayan bir çok oyuncunun pek bilmediği, oyuna eklenmesi planlanmış, ancak (eğer çeşitli hackleri saymazsak) asla oyunda göremediğimiz bir görev ve eşya Map of Stars. Bir kehanete göre yıldızlar doğru konuma geldiğinde Diablo tüm güçlerine kavuşup yenilmez olacaktı. Map of Stars da bu kehaneti temel alıyor ve eğer istenen süreç içerisinde bu görevi tamamlayamazsanız Diablo sahiden de "yenilmez" oluyordu. (Hatta oyunun CD'si içerisinde kısa bir video var Map of Star için, Youtube'dan aratıp bulabilirsiniz) Ancak yapımcılar bunu oyunun oynanışını çok değiştirdiği için oyunun tam halinden kesme kararı almışlar. Olsa çok ilginç ve güzel olurmuş aslında. Acaba bir benzerini Diablo 3'te görür müyüz bunun, ne dersiniz?

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Hala oynatıyor kendini
- ✔ Diablo bu, yazmakla bitmez
- ✖ Diablo 2'de koşmaya alıştıktan sonra yürüme hızı işkence gibi gelebilir
- ✖ Paralar inventoryde yer kaplıyor :(

ADVOCATE
TOTAL KILLS : 80
HIT POINTS : 72-72
RESISTS : FIRE
IMMUNE : MAGIC LIGHTNING

CHAR QUESTS MAP MENU INV SPELLS

> **Tür:** Aksiyon RYO > **Yapım:** Blizzard North > **Dağıtım:** Blizzard Entertainment > **Kutulu Fiyatı:**-
> **Dahası İçin:** http://diablo.wikia.com/wiki/Diablo_Wiki

Playstation'da Diablo Keyfi

İşte Diablo hakkında pek bilinmeyen bir detay daha... Diablo 3'ün PS3'e çıkabilme ihtimaline "Blizzard da PC'cileri sattı! Konsola yapıyorlar oyunu!" diye bakanlardan mısınız? E ama bakın, Blizzard ilk oyunu da Playstation 1'e çıkartmış zamanında! PC'deki kadar başarılı ve rahat olmasa da konsollarda Diablo oynamak çok da yeni bir şey değil anlayacağınız.

Diablo 1 o gotik ve karanlık yapısı, atmosferik müzikleri, yeri geldiğinde tüyler ürperten zindanlarıyla 1996 yılının en hit oyunları arasında zirvedeydi kesinlikle. Bugün açıp oynasanız hala sizi başına bağlayabilecek yapıya sahip. Aynı onun çocuğu Diablo 2'nin de olduğu gibi. Ve şimdi Diablo 1'in "torunu" Diablo 3'ü böylesine delicesine bekleme sebebimiz de bu. Çünkü kötülük Tristram'da bir kez daha o çirkin yüzünü gösterdiğinde, bizim için yine kılıç-kalkan kuşanıp uykusuz gecelere atılma zamanı gelecek.

Halls of the Blind

Diablo 1'in en sevdiğim görevlerinden birisi Halls of the Blind göreviydi. Dungeon'ın 7. katında görünmez olabilen düşmanlarla dolu bir odaya girmenizi gerektiren bu göreve bir de şahane (ve ortamla mükemmel uyumlu) bir şiir eşlik ediyordu;

I can see what you see not—
Vision milky, then eyes rot.
When you turn, they will be gone,
Whispering their hidden song.
Then you see what cannot be—
Shadows move where light should be.
Out of darkness, out of mind,
Cast down into the Halls of the Blind.

Halls of the Blind oyuncular tarafından o kadar sevildi ki, Dargaard adlı bir müzik grubu tarafından "Down to the Halls of the Blind" adında bir şarkıya bile konu oldu. (**http://tinyurl.com/ogzhallsofblind**)

SON KARAR

GRAFİK	6/10
SES VE MÜZİK	10/10
HİKAYE / ATMOSFER	10/10
EĞLENCE	10/10

Hala mı oynamadınız? Ayıp ama...

8.8

Ne Kadar Oynanır?
1 ay

PC PS1 PS2 Wii XBOX

PIXEL

RETRO-MAN

Aslında hafızam o kadar da kötü değildir ama neden eskiden oyun oynadığımız odaları hep ufak, tıkış tıkış diye hatırlıyorum? Eskiden evler daha büyük değil miydi? Stüdyo ev/oda diye bir kavram bile yoktu. Şimdiye oranla odaların metrekare sayısı daha fazlaydı, eminim. Ama anılarda hep ufak hatırlıyorum arkadaş! Ha, bir de "Akdeniz Akşamları" klişesi de sanki 70'lerden beri varmış gibi düşünüyorum. Grup Merdiven'in bu güzide şarkısından öncesi yokmuş sanki. Harbiden, ondan önce hangi parçayla alay ediyorduk biz? Kesin "alay" diye de bir şey yoktur şimdi…



1. olarak bizden WoW: Barren's Chat tişört kazanan okuyucumuz Çağatay Özgüç oldu.

2. olarak bizden 6 aylık OGZ aboneliği kazana okuyucumuz Tandoğan Gelmedi oldu.

OVER GAME

ÖDÜLLÜ YARIŞMA



1.'ye Wow Atlas



2.'ye 6 aylık Oyungezer aboneliği

Neyse! Geçen ayın cevabı **Vectrex – 1982** idi! Rekor düzeyde bir katılım oldu ve 1 tane bile yanlış cevap gelmedi. Sevinsem mi üzülsem mi bilemedim! Çekiliş torbam gittikçe büyüyor. Ama "bilmek" iyidir, iyi. Lakin biraz daha zor sorular bulsam fena olmaz sanki? Yine de hepinizi tebrik ediyor, ödül kazanan arkadaşların da bu şanslarının devamını diliyoruz.

Bu ayki sorum bir ekran görüntüsü. **Hangi oyundan** olduğunu ve bu oyunun **hangi yıl çıktığını** yazmanızı rica ediyoruz. Mail başlığı olarak "**Temmuz yarışması**"nı kullanarak volkan@oyungezer.com.tr adresine cevabınızı atabilirsiniz.

Madem yaz geldi, tatilde yeni oyunlar kadar eski oyunlara da göz atmayı ihmal etmeyin, arkanızdan ağlamasınlar!



PIXEL YAZITLARI

TARİHİN EN KÖTÜ OYUNLARI





Herkes tarihe iz bırakabilmek ister ama nasıl bir iz bıraktığınız daha önemlidir. Zira üzerinden yıllar geçmesine rağmen yaşattığı facialarla zihinlere kazınan oyunların yapımcıları bu şoku gerçekten atlatmışlar mıdır merak ediyorum?

Buna faciaların en güzel örneklerden biri filmin kaymağını yemek için alelacele piyasaya sürülmüş olan **E.T.** oyunudur mesela. Bu oyun öylesine kötüydü ki binlerce kopyası satıcılara aynen iade edildikten sonra Teksas'ta bir çölde cayır cayır yakıldı. Sadece ana ekranı güzel olan başka bir diğer bir oyun da 1996'da piyasaya sürülmüş olan **Battlecruiser 3000AD'dir**. Oyun aynı E.T. gibi öylesine yarım yamalaktı ki bölümlerin tasarımı bile bitmemişti, hatta ikinci turun sonunda kendine kendine takılıyordu. Ama daha da anormali yapımcısının oyunun hala şahane olduğunu iddia etmesidir bence.

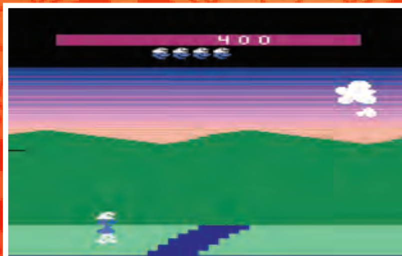
Tabii kontrolleri yüzünden oyuncuları krize sokan çok oyun sayabiliriz ama iki tanesinin yeri bambaşka. **Heroes of the Lance**'in NES versiyonunda anormal biçimde karakterler bastığımız butonlara yanıt vermiyor, bu yüzden de sürekli ya cüceler tarafından tekmelenerek ya da koşarken aynı anda zıplayamadığımız için aşağı düşerek ölüyorduk.

99 yapımı **Superman**'de de durum en az bu kadar vahimdi. Dizaynı, kontrolleri, grafikleri ve saçma zorluğu yüzünden beyin kanaması geçirecek duruma geliyorduk. Nitekim yıllarca "E3'ün En Kötüsü" ödülünü kimselere kaptırmayarak da adını tarihe altın harflerle yazdırdı.

İnanın oyuncuların sabır sınırlarını zorlayan oyunlar sadece bunlar değildi. **Smurf: Rescue in Gargamel's Castle**'da en ufak bir engele çarptığımızda ölüp en başa dönüyor, hata yapmazsak da oyunu 3dk içinde bitirdiğimiz her türlü çıldırıyorduk. Ama oyunun yaşattığı beyin felci bununla da bitmiyordu, tüm ormanı tekrar geçip başa dönersek Şirine'yi üstsüz olarak görebiliyorduk. Hayır arkadaşlar, ne yazık ki şaka yapmıyorum.

Bir de yapımcıların 3B grafiklere kaplama texture kaplama yapmayacak kadar utanmaz olduğu **Club Drive** diye bir yarış oyunu var ki fizik motoru da akıllara zarar. Örneğin yüksek bir yerden uçunca araba önce yavaşlayarak yerden yükseliyor, sonra biraz ilerledikten tekrar yavaşça yere iniyordu (Yemin ederim). O yüzden kızdığınız oyunun CD'sini duvara fırlatmadan önce bir kez daha düşünün derim ben. Ya bir de bu oyunlara para vermiş olsaydınız? - **Emre Sümer**









Eski Dergilerim

EGM'in 1994-Temmuz sayısının kapak güzeli Mortal Kombat II. El çizimi olan bu görseli beğenmek zor. Kintaro'nun tekir gibi çıkması ilginç olmuş. "Hottest sequel ever" spotu da aşırı iddialı. Kimin fikriyse o günden beri vicdan azabı çekiyor olabilir! En tepedeki PS-X de PlayStation 1 oluyor! Kısa bir süre sonra PSX'in dünyayı değiştireceğini EGM yazarları o gün bilmiyordu tabii ki.



Oyungezer
SAYI: 45 - 2011/07

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Temmuz 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 18

Yatağımın karşısında bir pencere var. Odanın duvarları bomboş. Nasıl yaşadım on yıl bu evde? Bir gün duvara bir resim asmak gelmedi mi içimden? Ben ne yaptım? Kimse de uyarmadı beni. İşte sonunda anlamsız biri oldum. İşte sonum geldi. Kötü bir resim asarım korkusuyla hiç resim asmadım; kötü yaşarım korkusuyla hiç yaşamadım.. - **Tutunamayanlar, Oğuz Atay**

Geçen sayının ayıpları!

1. Motorstorm Apocalypse incelememiz birtakım yanlış anlaşılmalara sebep olmuş, düzeltelim. Sayfanın yamukluğu tasarım tercihi, hani hız hissi falan...

2. Çok geç çıkan bir sayıya daha imza atmışız. Oyungezer takvimi tutturamamış, genç aboneler rahatsız olmuş, sivil darbe söylentileri almış yürümüş.